ISSN 0989-5450



AmigaNews

L'ORDINATEUR CREATIF

CARTE 24-BITS VD 2001

TESTS:
TECHNOSOUND TURBO
PAINTJET

NEWS:
EXPO A LONDRES

GRAPHISME:
DESIGNWORKS
BAS-RELIEF AVEC DPAINT
ANIMS POUR DEBUTANTS

DOMAINE PUBLIC:
AMIGA SOURCE EDITEUR
WICONIFY
APRF

MONTAGE:
UN AMPLI POUR 40F

LA FOLIE AMIDOCK!



M 4584 - 42 - 30,00 F



JANVIER 1992 No. 42
Suisse 9.40 FS, Belgique 219FB, Canada $5.75

SOMMAIRE

AmigaNews est édité et publié par **NewsEdition**, SARL au capital de 2000 F à 33 Rue Ste Lucie, 31300 TOULOUSE
TEL : 61-42-65-75 FAX : 61-42-68-76

Directeur de la Publication:
Bruce Lepper
Assistants de rédaction:
Michel Castel, Nicole Saunier
Secrétaire de direction:
Esmeralda Gimeno
Ont participé à ce numéro:

Pierre Adichvili, Thierry Ardoin, Guy Beteille, Cédric Beust, Chesnogood Jean-Luc Faubert, Nicolas Fournel, Jean Gaillat, Eric Laffont, Pierre-Philippe Launay, Xavier Leclercq, Malika, Fabrice Neyret, Jérôme Pagès, Jacques Risso et l'équipe d'Hermès Diffusion.

EDITO

Nous vous remercions vivement pour vos réponses au questionnaire que nous avions inclu dans notre numéro 39. Nous estimons à environ 1800 le nombre de formulaires retournés (le chiffre exact sera publié avec les résultats d'ici quelques mois).

C'est un très bon score, et après l'analyse de toute cette information nous saurons avec beaucoup plus de précision qui vous êtes et les sujets qui vous intéressent.

Et à présent. voici le moment crucial pour tous les participants: l'annonce des gagnants de notre tirage au sort !

Le premier prix, une carte accélératrice Combo 22 offerte conjointement par ***AmigaNews*** et **CIS**, a été gagné par Vincent Justin de St.Malo. Vincent utilise son Amiga 2000 pour jouer et pour programmer (via une carte XT) en *Turbo Pascal*; mais une fois la Combo installée il compte essayer le *GFA Basic* et, bien sûr, la création des images de synthèse.

Et voici les noms des dix gagnants d'un abonnement à AmigaNews:

Alexandre Boucharia, Mr Chaves, Thierry Coutaz, Charles Fierens, Louis Gagnoux, Olivier Guillon, Fabien Jobin, Naky La Louze, Etienne Maigron, et Philippe Paziot

Bonne année à tous.

NOTRE COUVERTURE

L'image de fond de notre couverture a été créée avec le programme ***Scenery Animator*** de l'éditeur américain **Natural Graphics**. Le bateau et d'autres détails ont été ajoutés avec ***TVPaint*** de **TecSoft** et la carte 24-bits **VD2001** de **Avancée** (testée dans ce numéro par Eric Laffont). L'image est de 512x580 points et pèse 680k. Elle a été légèrement déformée pour la mise en page avec Professional Page 2.0A.

INDEX DES ANNONCEURS

HAUTE DENSITE

*Les Amigaïstes qui envient les PCistes avec leurs **lecteurs haute densité** peuvent dorénavant acheter un lecteur haute densité **Chinon FB357a**, l'installer et formater des disquettes haute densité en 1759K avec le Fast File System.*

Cela marchera, à condition que le Kickstart soit d'une version 37.175

Nous n'avons pas encore testé cette procédure, mais nous avons eu l'information par plusieurs sources sérieuses. Il ne fait aucun doute que Commodore a trouvé la moyen d'installer des lecteurs haute densité de façon transparente dans le système Amiga, et que le lecteur Chinon FB357a est utilisé. L'astuce est de faire tourner le lecteur à la moitié de la vitesse d'un lecteur Amiga normal, et de doubler la taux de transfert de données. On nous assure que Commodore n'a en aucune façon modifié le lecteur, et que le système est fiable.

N'oublions pas que l'Amiga 3000T était annoncé avec les lecteurs haute densité, mais que cette machine est actuellement livrée en Allemagne avec les lecteurs normaux. Pourquoi? A Cologne nous avons posé la question à plusieurs personnes de chez Commodore, et chacun a donné une réponse différente.

Selon des temoignages sur Usenet on peut changer de lecteur comme on change de chemise (mise en place, branchement des câbles existants, allumage...), mais restons prudents en attendant les tests.

Psst: Certains Amiga 3000 récents sont équipés d'origine avec ces lecteurs. Pour contrôler, insérez une disquette haute densité dans df0: (ces disquettes comportent deux trous carrés au lieu d'un), formatez avec la commande *Format Disk* du WorkBench, puis tapez la commande *info* dans un shell. Si df0: affiche un valeur de 1759k au lieu de 880k, souriez.

Un ROM 2.0 sur 2000

Un lecteur chanceux en Bretagne qui a acheté un Amiga 2000 chez son revendeur était étonné de découvrir que la machine était équipé d'un ROM 2.0. Les disquettes système et documentation étaient en version 1.3. Une fois le système en route, il a eu droit a un sort de système mutant, melant le 1.3 et le 2.0. Malgré ce mélange, le système fonctionne parfaitement...

LE RETOUR DU 1000 ?

Georges Fornay de Commodore France a parlé de la volonté de Commodore de "persévérer autour de l'Amiga" en annoncant de "probables" nouvelles versions de l'Amiga, dans un entretien publié par Amiga Revue. Voici un résumé de ses commentaires (et les nôtres en italiques).

- **Amiga A300**: "un Amiga d'entrée de gamme avec Workbench 2.0, attendu pour le premier semestre 1992. Une machine plus performante et sûrement moins chère encore que la gamme actuelle, de même que le nouvel Amiga 1000 Plus". (*Selon nos sources en Allemagne, l'A300 pourrait prendre la forme d'un A500 Plus sans clavier numérique, mais rien n'est finalisé...*)

❑ **Amiga A500**: "Il ne disparaît pas. Un nouveau modèle sortira probablement entre les mois de mars et juin 1992". (*Il s'agit sans doute de l'A500 actuel mais avec ROM 2.0.*)

❑ **Amiga A600**: Pas de détails. (*On peut imaginer un 500 combiné avec un lecteur CDTV, ou peut-être avec disque dur interne, mais c'est de la pure spéculation...*)

❑ **Amiga 1000 Plus**: Pas de détails. (*??*) (*Le 2000 repackagé??*)

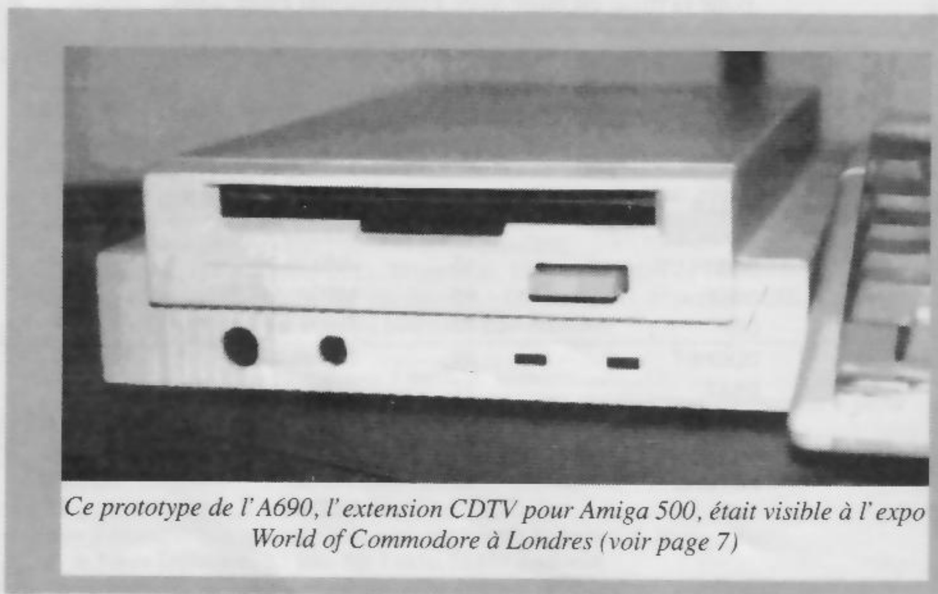
❑ **Amiga 2000**: "le 2000 a besoin d'être 'relooker'". Sinon, pas de détails. (*Mr Fornay n'a pas parlé d'Amiga 2000 Plus. Et pourtant en Allemagne un A2000 Plus est "sous-entendu", bien que l'on ne puisse pas dire si cette machine sera équipée d'un 68000 ou EC68020 ou '30, ou récarrossé. Bref, nous ne savons rien de Plus!*)

❑ **Amiga 3000**: "En Septembre/Octobre 92 de nouveaux Amiga complèteront la gamme par le haut". (*Ici Mr Fornay parle sans doute des machines d'une nouvelle génération dont a parlé Irving Gould, chairman de Commodore International, au mois de mai (**AmigaNews** 36, page 4). Elles seraient équipées d'un nouveau jeu de processeurs (mais compatibles avec les logiciels existants) permettant plus de couleurs et davantage de chip RAM, et de circuits sonores améliorés.*)

Mr Fornay a parlé aussi du prochain **A690** (photo) et de l'importance perçue par Commodore dans le développement et l'intégration du CDTV dans les systèmes informatiques.

Il a également annoncé un upgrade complet du 1.3 au 2.0 comprenant ROM, Denise et Agnus et l'installation.

En attendant, au moment du bouclage, Commodore France n'avait toujours pas reçu les ROMs et docs du Système 2. Nous allons nous taire plutôt que de faire d'autres prévisions de dates de disponibilité...



Ce prototype de l'A690, l'extension CDTV pour Amiga 500, était visible à l'expo World of Commodore à Londres (voir page 7)

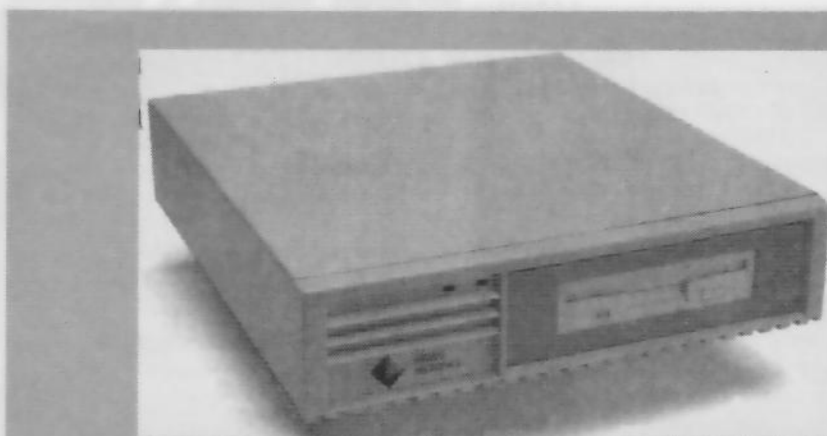
Une carte passerelle 386

La société **VORTEX** vient d'annoncer officiellement la sortie pour Janvier-Février de sa **carte passerelle 386 SX 16 MHZ VGA** pour Amiga 2000 et 3000. Cette carte supportera les connecteurs d'extension PC présents sur ces machines. Le prix n'a pas encore été fixé. Cela fera de l'Amiga le seul micro ayant une émulation PC 386 SX!

D'autre part est annoncée une mise à niveau de AT-ONCE pour tourner sous WB 2.0. Cette mise à niveau sera gratuite pour les actuels possesseurs de AT-ONCE.

AT-ONCE tourne maintenant à 16 MHZ et s'appelle AT-ONCE plus. La performance est de 16,2 d'après le test Norton SI. Le prix de AT-ONCE est de 598 DM.

(Vortex Computersysteme, Falterstraße 51-53, D-7101 Flein bei Heilbronn; tél 19 49 7131 59 72 0, Fax 19 49 7131 550 63)



Le **DMI Floptical Disk Drive** est un lecteur interne ou externe qui permet de sauvegarder 20.8Mo de data sur une disquette qui ressemble à une disquette 3.5 pouces normale mais qui coûte $20 (environ 120F).

Le lecteur interne pour Amiga 2000 ou 3000T est disponible au prix de $549 aux Etats Unis (modèle externe pour tout Amiga, avec alimentation auto-commutable 100/260V, $649), avec câble SCSI, résistances de terminaison, et une disquette floptical.

Il se branche sur un contrôleur SCSI standard. D'après Digital Micronics, le temps de sauvegarde de 20Mo de data sur ce lecteur en utilisant le programme *AmiBack* serait d'environ cinq minutes.

Voici quelques détails techniques: Capacité non-formaté 25Mo, formaté 20.8Mo; densité d'enregistrement 23,980 BPI (RLL); transfert de disquette 1.6Mbit/sec; taux de transfert du buffer 2Mbyte/sec; temps moyen de recherche 65mSec; temps de stabilisation (settle) 15mSec; démarrage moteur 750mSec; têtes de lecture-écriture 2; densité piste 1250 TPI; cylindres 755; pistes 1510; vitesse de rotation 720rpm; consommation 2,5 Watt de moyen; dimensions en pouces hauteur 1", largeur 4", profondeur 5.91".

Ses performances et son prix sembleraient en faire un concurrent intéressant au Syquest, qui utilise de vrais disques durs métalliques en cartouches qui resteront toujours relativement coûteux à fabriquer. Les disquettes floptical, par contre, sont destinées à des baisses importantes dans un avenir pas trop lointain. Tout dépend du marché. *(DMI Micronics Inc, 5674 El Camino Real, Suite P, Carsbad, CA 92008, USA; tél 619-431-8301, FAX 619-931-8516)*

Réseaux

Plusieurs nouveaux produits "réseaux" sont annoncés par Amigo Business Computers aux USA:

- **AmigoArcnet** est un logiciel pour les ArcNet Network Interface Adapters de Commodore. On peut créer un réseau local bi-directionnel pour jusqu'à 256 Amiga (500, 2000, 3000), avec des transferts à 2.5 Mbps. Prix par Amiga (logiciel et matériel) $480.

- **AmigoEthernet**, pour un réseau local à 10Mbps avec la carte Ethernet A2065 pour A2000 ou A3000. Jusqu'à 16 millions d'Amiga peuvent se connecter! Le logiciel coûte $250 par machine, ou la combinaison logiciel et matériel (avec la carte de Commodore) $581 par machine.

- **AmigoNet**, un réseau sur le port série de tout Amiga. Logiciel $250.

- **AmigoParNet**, un réseau sur le port parallèle pour jusqu'à 16 Amiga. Le package comporte le logiciel et un T pour connecter trois ordinateurs. Prix: $250. Un connecteur-buffer est disponible au prix de $35 pour ajouter des Amiga supplémentaires et pour compenser la longeur additionnelle du câble. *(Amigo Business Computers, 192 Laurel Rd, East Northport, NY 11731. Tél 516-757-7334, FAX 516-757-7234)*

Plus près de chez nous, le réseau **DoubleTalk** de Progressive Péripherals est distribué en France par EVS. Nous testons actuellement le module pour 500 et 2000/3000 et espèrons pouvoir bientôt relater nos expériences.

CrashCorrector

Le sysop François en avait un de fabrication artisanale pour son regretté serveur DEEP. La société américaine **Geodesic Publications** vous propose ce boîtier anti-plantage, (ou plutôt *après-plantage*) au prix de $90. C'est très bien pour les serveurs 24h/24 ou d'autres applications exigeant une utilisation en continu de l'Amiga pour qu'ils ne restent pas bloqués après un "incident logiciel". Le CrashCorrector, est un petit boîtier qui se connecte sur le port joystick (2000/3000) ou sur le connecteur interne du clavier (A500). Son opération est transparente, et son temps d'attente est réglable. *(Geodesic Publications, POBox 956068, Duluth, GA 30136, USA. Tél 404-822-0566, FAX 404-339-9995)*

AC's Guide

Plusieurs informations sur ces pages sont extraites de l'édition hiver de la publication américain *AC's Guide to the Commodore Amiga.* Cette édition semestrielle contient plus que 440 nouveaux produits pour l'Amiga parus depuis le numéro d'été. C'est impressionant, et c'est loin de représenter la totale mondiale de développements sur Amiga, car la plupart des produits mentionnés dans AC's Guide sont américains.

Si vous avez besoin d'un catalogue détaillé de ces produits, et des collections de DP Fish et Amicus, nous ne pouvons trop recommander AC's Guide. Il est très clair, très complet, et très bien organisé. Vous recevrez le Guide en vous abonnant à Amazing Amiga au prix de $64 (12 numéros du journal mensuel Amazing Computing plus deux Guides). *(Pim Publications, Inc, PO Box 869, Fall River, MA 02722-0869, USA. Carte bancaire acceptée)*

Comprendre le 2.0

Voici le premier livre en français expliquant en profondeur l'utilisation du nouveau Système 2. Il s'agit de la troisième édition de *Comprendre et bien exploiter son Amiga* de Yves Brazeau et Daniel Garant, éditée par les Editions Le Grand Moulin.

Le livre a été conçu par ses auteurs québecois, suite à "des difficultés de toutes sortes qu'il nous a fallu résoudre en ayant recours à des ouvrages en anglais... Nous y traitons en français de problèmes simples

Avis aux lecteurs:

Le prix du journal augmente de 5F ce mois-ci en conformité avec notre politique de faire financer nos activités par nos lecteurs plutôt que par nos annonceurs. C'est là notre garantie d'indépendance. C'est la première hausse depuis deux ans, et nous espérons que vous trouverez dans l'augmentation en nombre de pages et en qualité de production un justificatif adéquat.

Le prix de la publicité a peu changé cette année malgré les hausses en ventes et tirage qui continuent à suivre la progression régulière qu'ils ont amorcé depuis notre lancement, il y a bientôt quatre ans. Dans certains cas (contrats de longue durée), le prix de la publicité a même diminué de façon importante.

Le prix de l'abonnement va changer à partir du 1er février. L'abonnement pour la France coûtera 290F (au lieu de 240F), pour l'étranger 345F (actuellement 295F), et par avion 480F (430F).

Alors si vous avez envie de vous abonner, profitez de ce délai d'un mois pour économiser encore plus que d'habitude sur le prix d'achat en kiosque, et pour être certain de recevoir votre journal régulièrement.

ou complexes auxquels plusieurs utilisateurs ont ou auront à faire face".

En plus des renseignements de base on y trouve des informations qui circulent dans la communauté Amiga qui sont souvent peu diffuses. Il y a aussi deux disquettes remplies d'utilitaires sélectionnées du domaine public où l'on peut découvrir des aides indispensables. Nous publierons une revue de ce livre prochainment.

A propos du Système 2, les auteurs remarquent "une interface graphique plus sobre, plus agréable et comportant des améliorations qui accroissent grandement la facilité d'utilisation, par exemple, la possibilité de munir de pseudo-icônes les fichiers qui sont dépourvus d'icônes, et plus fascinant encore, la manipulation des noms de fichiers comme s'il s'agissait d'icônes... La gestion collective de certains programmes utilitaires est assurée par un programme portant le nom de "Exchange", qui permet de contrôler les programmes en fonction et de fixer ses propres raccourcis au clavier. Ce programme sert également à fixer les bases pour un développement harmonieux des programmes de Domaine public." Les commandes de l'Amiga ont subi un changement de taille avec l'apparition d'une bibliothèque qui contient les éléments communs (asl.library), et de plus le langage ARexx permet la communication et l'échange des données entre les programmes fonctionnant simultanément.

Mais, ajoutent-ils, les améliorations ne sont pas terminées, car déjà Commodore travaille à une prochaine version. "Ce qui est toujours attendu, c'est la capacité de synthèse d'une voix française par l'ajout d'un gestionnaire et de phonèmes propres à notre langue."

Distribution en France par *Titus Software* au prix de 349F, et au Québec par *Editions le Grand Moulin, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières Ouest, Québec G8Y 5G8, FAX 819-373-0894*)



La dernière invention de Commodore pour distraire les visiteurs dans les expos...Le module monté sur vérins hydrauliques vous permet de goûter pleinement votre simulateur préféré

Bonne continuation

CIS a terminé l'année avec un total de 13 manuels édités en français, et encore 20 à 25 sont prévus pour 1992, tous pour les produits non-ludiques. Les derniers venus au club hautement exclusif des logiciels traduits sont ***QuarterBack*** (490F) et ***Quarterback Tools*** (690F).

Prowrite 3.2 est disponible en version anglaise. Il comporte une interface Postscript et aussi une nouvelle mode "High Quality" pour ceux qui possèdent une imprimante matricielle. Cette technique automatise l'utilisation de fonts bitmap de grande taille côté Amiga pour assurer une sortie en taille normale à haute résolution.

Cette version permet le chargement et l'impression d'images HAM, avec affichage en 16 couleurs à l'écran. Il est livré avec un dictionnaire français, et son prix en France de 990F, est équivalent au prix tarif de New Horizons aux USA. CIS prépare actuellement une version française qui, elle, sera plus coûteuse.

Egalement disponible chez CIS: la carte graphique/digitaliseur **DCTV** (5490F), et la **mini carte AT** qui s'installe dans le disque dur externe HD500 (sans MS-DOS, 3490F). Les cartes 68040 et Impact Vision 24 de GVP devraient arriver en janvier.

Volumm annonce qu'une version future de ***Volumm-4D***, son logiciel de création 3D, sera dotée d'une fonction ray tracing.

La version 2.1 qui vient de sortir apporte principalement les améliorations suivantes:

- Outils de création 2D->3D (polygne convexe, adjonction de points, zoom...)
- la jonction des objets en rendu B-Spline ne souffre plus de "frontières"
- un nouveau mode intermédiaire: le *Phong* (le même que celui de ***Sculpt***) qui est trois fois plus rapide que le B-Spline, avec un rendu légèrement moins réaliste (il faut mailler davantage les formes circulaires). C'est ce mode qui va permettre d'introduire le Ray-tracing, une demande souvent formulée par les utilisateurs de Volumm-4D. (Volumm, tél 61-53-36-09).

Une ligne d'assistance technique pour la carte Action Replay 3 a été établie par la société Softone Compagnie, importateur de ce produit. Mr Waroux de Softone nous informe que la permanence téléphonique hebdomadaire au 21-68-99-99 est assurée les mercredis de 18h30 à 19h30, gratuitement pour les clients ayant acheté l'Action Replay 3 chez Softone. Pour les autres il y a la possibilité de payer une adhésion au service technique. *(Pour plus d'informations prendre contact avec Softone, 423 rue de Lille, 62400 Bethune. Tél 21-68-99-99, Fax 21-68-99-98)*

TOULON: L'Amiga pénètre l'obscurité professionnelle. Depuis octobre, le palais des Congrès le plus moderne d'Europe évolue dans le centre ville toulonnais: le Neptune. Au centre de sa communication interne, l'Amiga 3000, avec des bornes d'information disposées à chaque niveau, informant les visiteurs et autres exposants sur les expositions et manifestations en cours.

Le maître d'oeuvre de cette communication est RMD, centre Amiga VAR de la région *(RMD, rue de Madagascar, 83150 Bandol. Tél 94-32-21-21)*

RTC

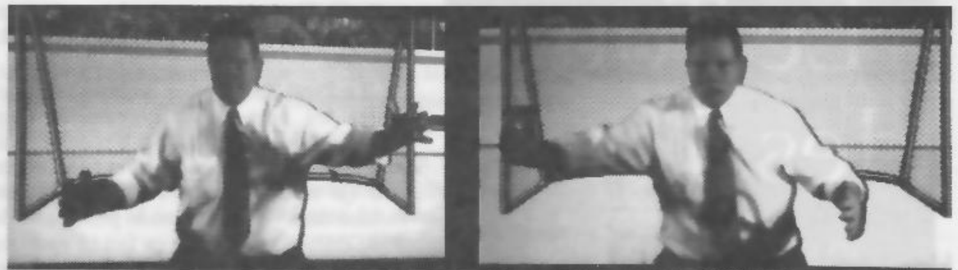
Voici le numéro de **Parasite**, un RTC en région parisienne qui fonctionne à l'aide d'un Amiga 500 équipé d'une extension mémoire 512 Ko et un lecteur externe: **(1) 48-40-96-13**. Le Sysop (opérateur du système) Mr Bruno Vaillant, nous informe que le serveur fonctionne 24h sur 24 et 7j sur 7. Au menu, Bals, affichage 40 et 80 colonnes, Informatique, Amiga, PC, Atari, TV, Midi, Rencontres, code T2.

Et voici **MCII ((1) 34-19-98-49)**, un licro-serveur RTC principalement orienté "électronique" qui propose également des services télématiques tels que téléchargement, upload, création de pages vidéotex et DRCS. Le logiciel du serveur a été écrit en GFA Basic par Emmanuel Keller, et tourne sur un Amiga 500 avec trois lecteurs de disquettes et 1Mo de RAM. On y trouve messagerie, forum, édito-hebdo, dialogue avec le sysop, thème du mois de la rubrique électronique, vote, etc. Les rubriques sont: Amiga, PC, Atari, Videotex, programmation, domaine public, electyronique, hardware, delires, etc.

Agenda

Avril 24-26 New York: World of Commodore Amiga

Juillet 3-5 Sydney, Australie: World of Commodore Amiga



World of Commodore Amiga, Londres

Mandala: Vous êtes la souris

Malgré la présence de plus que 35000 visiteurs et le dynamisme du marché britannique, le World of Commodore Show à Londres était quelque peu décevant comparé à Amiga '91 à Köln qui le précédait de deuxx semaines.

D'abord, les proportions entre la partie ludique et la partie applications semblaient inversées: Londres donnait l'impression d'une expo pour l'industrie du jeu à côté de laquelle étaient venus se coller les éditeurs et fabricants de logiciels et matériaux productives. Ce n'est pas forcément mauvais, et l'Amiga repose comme toujours sur sa force sur le marché très lucratif du divertissement.

De toute façon, l'enthousiasme était au rendez-vous. Le samedi et le dimanche les organisateurs étaient obligés de fermer les portes aux heures de pointe et les radios diffusaient des avertissements conseillant aux amigaïstes de ne pas se présenter à Earls Court!

A690

Commodore a sorti son prototype du A690, un ecteur CDTV pour Amiga 500 (photo page 4), un boîtier peu élégant qui ressemble plutôt à un Atari TT en miniature qu'à autre chose. Espérons que le design changera avant sa sortie, prévue pour janvier/février à un prix d'environ £400 (4000F) en Angleterre.

Un point décevant: il n'y a pas de pass-thru du bus Amiga, ce qui semblerait exclure la possibilité d'attacher un disque dur en externe (et pourtant c'est le disque dur, avant toute autre chose, qui transforme un Amiga en ordinateur confortable). Il reste toujours la possibilité des disque durs internes, et puis Commodore a peut-être prévu autre chose comme solution disque dur pour les configurations CDTV et/ou Amiga 500...

Le **Mandala Virtual Reality Authoring System** est enfin disponible en version PAL. Ce package utilise une caméra vidéo et vous devenez la souris de votre Amiga. Vous êtes filmé en permanence, et chaque geste ou mouvement de votre corps est interprété par l'ordinateur selon le logiciel (photo au-dessus). Nous avons vu un démonstrateur jouer sur les instruments représentés sur l'écran en déplaçant ses mains en l'air, mais les différentes possibilités sont sans limite.

Mandala System-1 permet deux niveaux de vidéo, avec l'image de l'utilisateur incorporé dans les animations.

Mandala System-2 fournit trois niveaux de vidéo, permettant l'incorporation de l'image de l'utilisateur dans des images temps-réel et des animations d'ordinateur. Ce système d'origine canadienne a déjà été installé dans de nombreux studios de production, musées, etc. *(Performance Systems Ltd, tél 19-44-81-207-2256, FAX 81-905-1463)*.

PVP

Commodore a montré un kit vidéo, le "**Amiga 2000 PVP Personal Video Producer**", comprenant un Amiga 2000 avec disque dur de 40Mo, l'A2300 carte genlock, le logiciel de titrage et production Scala, Deluxe Paint III, et câble pour magnétoscope/caméscope.

Martin Lowe de **Amiga Centre Scotland** (ACS) présentait la dernière version *Plus* de la carte graphique 32-bits **Harlequin**. Il y a quatre nouveaux modes: 24-bit "look-up", 15-bit vrai-couleur, 8-bit vrai-couleur, et 8-bit pseudo-couleur. On note aussi les fonctions cycle-couleur, overlay en plein écran, et six buffers à la place de l'ancien double-buffer. Les utilisateurs existant auront bientôt la possibilité de faire une mise à jour, et la carte existante continuera en production. (Harlequin est distribué en France par Tecsoft).

ACS annoncait également le **GST**

Suite page 9

Le Tour des Tours

avec Christian Sager

Je vous propose de voir deux produits pour lesquels nous n'avons pas encore tous les renseignements. Je pense pourtant que cela peut intéresser les possesseurs d'un A500.

Vous connaissez déjà ***"Bodega Bay"*** *qui permet de mettre votre Amiga 500 dans un boîtier. La philosophie actuelle, c'est non seulement un boîtier mais aussi la possibilité d'utiliser les extensions du A2000 pour un A500.*

Regardons donc "AVANT 1500" et "SHUTTLE 2000". Le noyau de ces montages est une carte qui possède les différents connecteurs du A2000. La plus grande difficulté était de reprendre certains signaux de Denise, Paula et Gary. Il fallait des supports spécifiques et au moyen de câbles plats (le signal doit être légèrement amplifié) on se branchait sur la carte. Le second problème, que l'on connaît depuis très longtemps, est l'alimentation. Elle est trop faible pour faire autre chose que d'alimenter péniblement le 500.

Avant 1500 de Comptec

Un look de A1000. Le lecteur interne se place en front et vous avez la possibilité d'ajouter un second lecteur (un kit fourni permet ce montage), de même que pour deux disques durs. Toutes les sorties sont accessibles vers l'arrière du boîtier. Il vous faut maintenant le module et vous avez le choix :

Module A2000 : 4x100 slots Amiga/4 PC slots

Module A2000 + MMU : 3x100 slots Amiga/1 slot MMU/1 slot Vidéo, 3 slots PC

Shuttle 2000 de Intercomp

Celui-ci se branche par l'intermédiaire du port d'extension. Le constructeur prétend que ce n'est pas le côté esthétique qu'il faut privilégier mais plutôt la compatibilité à 100%. Il n'est malheureusement pas possible de vous parler des capacités de cette carte; il n'y est pas fait mention dans les documents que je possède. Le peu que je puisse vous en dire, c'est qu'il y a un slot MMU et un slot Vidéo. La carte de base pour montage est vendue pour 498DM, prix auquel vous devez ajouter 179DM pour l'alimentation (quelle puissance ?). Un boîtier complet à brancher sur le bus de votre 500 est proposé au prix de 798 DM.

Le **Profi Tower** vous propose le tour et toutes les connections nécessaires pour votre 500 ou même 2000 à y monter. Son prix est de 598 DM en beige et 648 DM en noir (je ne sais pas si l'alimentation est incluse dans ce prix sinon le prix serait de 777 DM!). Il me semble en fait (d'après ce que j'ai vu lors de la foire de Cologne) que n'importe quel PC Tower avec son alimentation pourrait convenir. C'est là la grande différence avec la Xpert Tower qui est spécifique au A2000 et pour 798 DM (mais avec une alimentation de 230W)

En conclusion: si vous voulez mettre votre 500 (ou 2000) dans une Tower, cela vous coûtera autour de 4600 FF. J'ai failli me faire avoir car je n'avais pas assez analysé les véritables propositions: alors, attention ! N'oubliez pas qu'une tour est faite non seulement d'un boîtier mais aussi d'une alimentation (connectable sur votre carte?) avec une bonne puissance (je préconise 230 Watts), de câbles (de la carte vers le 500 ou 2000 ; des lecteurs, le branchement des Led...).

Pour plus de renseignements: ***COMPTEC*** *Obermormterer Strasse 1, D-4192 KALKAR 4, Tél (0 28 24) 38 67, Fax (0 28 24) 44 35;* ***INTERCOMP****, Friedrichshafener Str. 13, 8990 Lindau, Tél 08382/3073.*



Le mois dernier nous avons publié deux photos d'un mini-tour pour Amiga 500 avec le legend "Shuttle". En fait, le Shuttle 2000 est une carte d'extension externe pour A500 ou 500Plus, comportant le bus d'un 2000, avec tous ses connecteurs. Nos photos ont montré un tour Profi Tower dans lequel est installée la carte mère d'un Amiga 500 Plus et une carte Shuttle 2000.

La photo ci-dessus montre l'autre côté du Profi Tower et la photo du bas la carte Shuttle 2000.



Comment avoir un Amiga dans un PC ou vice versa

Vous achetez une mini tour ou carrément une grande tour vendue pour PC (prix moyen mini tour + alim 230 W, 850 FF, grande tour + alim 230 W 1200 FF)

Je vous conseille de prendre une grande tour et par rapport aux prix pratiqués, vous pourrez faire vous même les adaptations nécessaires comme la connection. Vous prenez la carte **Slot-Board** qui utilise l'alimentation de votre tour, vous l'installez et la fixez comme une carte mère pour PC. Sur cette carte vous avez à disposition: 5 slots pour AT, 1 slot vidéo, 6x100 slot Zorro, 2 slots MMU. Taille de la carte: 338x225 mm.

Voici votre ordinateur de base.

Vous installez la **carte AT** sur un slot, la **carte contrôleur** 2 lecteurs/2 disques durs, la **carte graphique** 512K Super VGA, la **carte multi I/O** 2 séries 1 parallèle 1 "game"(jeu), et il vous reste encore un slot AT. Voici de quoi avoir un PC.

Vous installez maintenant la future carte **Aminius** de Comptec dans un slot Zorro et vous avez à disposition 8 Mo de FastRam (auto-configurée par 2, 4, 6, 8), 2 Mo de ChipRam (0,5 + 0,5 Mo ou 2 Mo), un 68000 à 7/14 Mhz, le Kickstart 1.3 ou 2.0 en Rom et les chips Fat Agnus 8371/72/75, Paula, Gary, Denise HR (8373 ou 8362), flicker-fixer 4096 couleurs. Comme sorties, vous avez LCD-Moniteur, clavier, 2 lecteurs, sortie parallèle, série, souris-Joystick I et II, sortie stéréo-audio, prise VEGA/RGB 50-100 Hz, slot MMU, slot PC. Format de la carte: 340x125 mm.

A ce rythme vous pouvez installer toutes les cartes possibles pour Amiga ou PC dans la limite des slots disponibles!

Et les prix? Quand je l'ai demandé à Cologne, ils n'étaient pas encore fixés. *Amiga Magazine* est en train de la tester et je vous en reparlerai certainement.

Comme pour de nombreux autres produits, nous ne croyons que ce que nous avons testé car nous apprenons à être prudents dans les annonces de nouveaux produits. Je peux toutefois vous assurer que j'ai vu la carte Aminius sur la Slot-Board.

Cette solution est elle la plus économique ?

Côté PC je vais vous faire un calcul : tour+alim 1200 FF

Carte contrôleur AT bus (2lect	600 FF
Carte Multi I/O 2 série/1 //, 1 jeu/horl	500 FF
Clavier AT 102 touches	800 FF
CarteSuper VGA 1 Mo	1000 FF
Lecteur	500 FF
Ecran Multi-modes	2300 FF
Carte mère 386 /33 cache 64	3200 FF
Un Amiga A500 Plus	2900 FF
Total	13000FF

Pour la solution de Comptec :

Tour+alim	1200FF
Slot-Board	?
Aminius	?
CarteAT	?

Christian

2500 Alpha Plus, un genlock multi-standard pour Amiga et carte Harlequin comportant l'opération en Alpha Channel; et ***TV Record*** de Tecsoft, un logiciel d'enregistrement single frame pour la Harlequin utilisant VLAN (Video Local Area Network).

L'éditeur britannique Digita International présentait la dernière version 1.1 de son traitement de texte ***Wordworth*** incorporant support pour Postscript, des drivers permettant d'utiliser les fonts internes de plus de 400 imprimantes, et un mode de pré-visualisation de page.

Mindscape International montrait l'adaptation Amiga du **Miracle system d'aprentissage au piano**. C'est un clavier à 49 touches sensible à la vélocité de frappe, avec 128 sons d'instruments digitalisés, interface midi, haut parleurs, pédale et casque, pour £299.

Un très impressionant **écran tactile** (photo) était présenté par ID Marketing. Ce périphérique se monte sur un moniteur standard et permet d'utiliser n'importe quel logiciel Amiga en touchant l'écran. Très bien pour les écoles primaires, par exemple. DPaint au doigt est un régal, mais on peut également utiliser SuperBase. En le détachant de l'écran vous aurez l'équivalent d'une tablette graphique. Il n'y a aucune modification à faire à l'ordinateur ni aux logiciels. Prix £270 HT. *(ID Marketing, 46C High Street, Erdington, Birmingham B23 6RH; tél 021-384-4168)*.

ID Marketing a montré également le clavier **Concept**, qui se branche sur le port série de l'Amiga et permet, en utilisant un logiciel assez simple, de créer des masques de clavier pour des programmes existants. Il suffit de cliquer sur l'icône d'un masque pour l'installer au clavier. Prix £160 HT.



Platzbroblem? Pas mal cette idée de la société allemande **Comp.Z.** Si vous avez absolument besoin de gagner de la place sur votre bureau, ce sous-boîtier fera peut-être l'affaire. (Comp.Z., Pochgasse 31, 7800 Freiburg. Tél 0761/554280, FAX 0761/553329

SERGE

Cela fait bien longtemps que nous n'avons pas parlé de Serge Hammouche, traducteur et distributeur de logiciels de domaine public. Serge nous a envoyé des nouvelles de ses dernières productions depuis déjà six mois, mais pour des raisons de désorganisation qui n'ont rien à voir avec Serge et beaucoup à voir avec Ed: nous n'avons rien publié.

Nous avons même publié des articles sur l'interpréteur Postscript ***Post*** et le programme de raytracing ***DKB*** (dans notre n°40 de Novembre) ainsi que le programme ***AmiDock*** en donnant leurs références sans mentionner qu'ils sont disponibles en version française chez Serge. C'est un comble pour un journal qui prétend informer ses lecteurs des dernières nouvelles de la vie Amigaïque en France.

Alors nous nous excusons *(pour la deuxième fois, puisqu'il en a déjà eu droit à propos de la zone gris)* auprès de Serge, qui de son côté, il faut le dire, n'a pas hésité à'imaginer des histoires monstrueuses à notre égard. Alors si vous faites partie des lecteurs qui nous ont écrit sans jamais avoir de réponse, sachez que vous n'êtes pas le seul. Vos lettres sont toujours intéressantes et appréciées et nous faisons notre possible pour nous en occuper correctement, sans jamais y arriver. La situation commence malgré tout à s'améliorer depuis que Jérôme se charge de la rubrique courrier. Toutes vos lettres sont lues par Ed: et Jérôme. Continuez de nous donner vos informations et vos opinions car, nous l'avons déjà dit, ils sont le carburant de notre énergie. Enfin, n'oubliez pas d'ajouter votre numéro de téléphone sur vos lettres.

Pour en revenir à Serge, voici donc un aperçu de son Kit Compilateur C disponible chez lui en version française, extrait de sa liste automne-hiver. Nous donnerons d'autres exemples le mois prochain.

● **Utils#1,** la base du kit Compilateur C que Serge propose s'étale désormais sur 10 disquettes. Outre la gestion de l'installation automatique de Zc et PDC, les deux meilleurs compilateurs C du domaine public, ce disque contient 32 utilitaires avec docs en français, destinés à aider au travail de tous les jours avec l'Amiga en mettant en valeur son Shell et son Workbench. Vous pourrez ouvrir plusieurs écrans WorkBench que vous pourrez configurer différemment. 40F port compris.

● **Zc**, un compilateur C très puissant. Il ne permet pas des calculs en double précision mais a le grand avantage de ne pas consommer trop de mémoire. Il convient donc aux petits configs. En plus, certaines sources C vont mieux avec Zc qu'avec PDC 3.3 et réciproquement.. 40F port compris.

● **PDC 3.3** permet les calculs en double précision et les calculs sur les fonctions transcendantes, mais en contrepartie de cela il nécessite 1 Mo de RAM. Il est livré prêt à l'emploi avec 10 exemples de sources C de DP. Il accepte la technique du prototypage de fonctions, permettant un accès facile aux bibliothèques externes de l'Amiga (par exemple la Color.library ou l'IFF.library),qui font de lui un compilateur totalement ouvert vers les immenses possibilités contenues dans ces nouvelles bibliothèques si riches en routines de toutes sortes facilitant grandement la tâche du programmeur. PDC et Zc nécessite le disque Utils#1. 40F port compris.

● **Disques 4,5,6 et 7** du Kit C contiennent le célèbre Manuel C du domaine public. Il explique comment programmer l'Amiga en C en s'appuyant sur plus de 100 exemples de source C. Toutes les structures de l'Amiga sont abondamment expliquées, de l'ouverture d'un simple écran graphique à la gestion des gadgets des fenêtres, et de la description complète des codes du GURU à la création et animation de sprites. Les 100 programmes, initialement prévus pour compilation avec le Lattice C, ont été corrigés par Serge pour les rendre compilables et utilisables avec Zc et PDC. En version originale 30F la disquette ou 100F les quatre. En version intégralement traduite en français 40F par disque ou 150F les quatre.

● **Disque 8** est une leçon sur la technique du prototypage de fonctions. Elle contient les meilleures bibliothèques externes ainsi que leurs diverses docs d'utilisation, leurs fichiers includes, des exemples, et une notice en français. 40F.

● **Disque 9, ZcLib**, contient la traduction intégrale de la très longue doc de la bibliothèque interne du compilateur Zc avec presque 150 petits exemples d'applications, pour tout savoir sur les nombreuses fonctions internes de la norme ANSI du langage C implémentées dans Zc. Prix 40F.

● **ASM**, un kit assembleur prêt à l'emploi avec de nombreux exemples, compatible avec le disque Utils#1. Ce disque contient aussi des traductions intégrales des docs de l'assembleur A68K et du linker Blink. Il est aussi autoboot et peut fonctionner tout seul. Prix 40F.

Ces dix disquettes sont disponibles en forme de kit au prix de 350F envoi compris.

Serge propose également, pour faciliter le travail avec le C et l'Amiga, un **dictionnaire** entièrement en français (extrait du Manuel C Volume 3) des principales fonctions de la Rom-Amiga: un disque **AmigaROM** contenant 600k de docs en Vo des fonctions des bibliothèques de la Rom-Amiga; **AutoADoc**, avec une nouvelle version de ***ADoc*** de Denis Gounelle qui permet de lire des AutoDocs 2.0, les fonctions des nouvelles bibliothèques 2.0; **Hardware-Manuel**, le Hardware Reference Manual en version originale compactée sur une disquette, la traduction étant en cours; et Utils#2, la suite d'Utils#1, contenant d'autres utilitaires avec notice en français. On y trouve Xoper, DiskX, FixDisk, Fenster, MandelVrooM, MultiCalc et IconLab.

(Pour commander et pour d'autres informations écrire à Serge Hammouche, 3 rue Anatole France, 13220 Chateauneuf les Martiques)

La folie AmiDock

Les pin's de votre écran



Icônes 16 couleurs par François Pinault

***Marcel Duruflé nous écrit:** Je dois avouer que quand j'ai écrit l'article sur **AmiDock**, (**AmigaNews** n°38) je ne pensais pas avoir à ré-écrire à ce sujet. Mais voilà, devant le gros succès qu'obtient AmiDock, une véritable synergie se crée autour, des créateurs d'icônes superbes apparaissent et l'auteur, Gary Knight, y met du sien par-dessus le marché. Essayons d'y voir clair.*

Tout d'abord sachez que Gary Knight pour le shareware, enverra aux utilisateurs de langue française un manuel entièrement traduit en français. Cela devrait être opérationnel très bientôt. Avouez que cela fait plaisir, et saluons l'initiative. Je présume que l'accueil extrêment favorable que nous faisons en France à son logiciel y est pour quelque chose. Si d'aucun semblait hésiter à jouer le jeu du shareware, là il n'y a vraiment plus de raison.

Ceci dit, j'ai reçu de **François Pinault** une plaquette d'icônes pour Dock, et je les ai trouvées tellement superbes que je me suis dit: "Il faut qu'AmigaNews montre ça!". D'ailleurs, il y en a deux qui se sont retrouvés sur mon écran. J'ai pas compris comment cela s'est fait: un geste inconscient. Comme François est un gars à l'esprit Amiga il propose, du moins à tous ceux qui lui enverront une disquette et une enveloppe dûment timbrée (merci!) de les leur envoyer. Thanks François.

Quant à Gary Knight, cela ne m'étonnerait pas qu'il les mettent illico presto sur sa disquette. Quand je pense à son Ursula Andress, quelle f.. pardon, quelle icône!

Bon, parlons sérieusement: je crois qu'il serait important que toutes les icônes soient regroupées, que les créateurs qui font ces petites merveilles que sont ces icônes soient connus et leurs icônes mises à la disposition des utilisateurs Amiga. Dans un premier temps il serait souhaitable que chaque créateur qui a fait quelques icônes les envoie pour distribution au BUGSS, et que lorsqu'il y aura suffisamment d'icônes, le BUGSS les diffuse sur disquettes. Je dis le BUGSS, parce qu'il propose AmiDock en version française déjà, et des disquettes d'icônes pour AmiDock ferait un ensemble homogène. Et tout un chacun pourrait prendre les icônes qui lui conviendraient. Sur le problème de savoir si ces icônes doivent être en shareware ou en freeware, ou autre, je dirais oui que c'est le désir de chaque créateur, qui sera respecté.

Ah! un détail: Amidock 1.4.3 vient d'arriver.

Adresses:

François Pinault: 7, rue Benjamin Franklin 78000-VERSAILLES

BUGSS: Olivier Berger, Place de l'Aube, 33 Gradignan.(20F port compris avec notice en français).

AmiDock est aussi disponible en français chez Serge Hammouche (voir encadré page 8)

Ed: J'ai honte de ma collection AmiDock .

Elle est:

● en 1.3 (j'attends comme vous les ROMs 2.0 pour mon 2000)

● noir et blanc (mais ça vous le remarquerez pas sur nos pages à 256 niveaux de gris)

● non-entrelacé (pour mieux voir). On reconnaît ce qui reste de la collection qu'on trouve avec AmiDock, avec en plus



Icônes 4 couleurs par François Pinault

quelques icônes modifiées en grande hâte pour des raisons strictement utilitaires.

Par contre, il suffit de regarder la configuration AmiDock de **Michel Castel** (en bas) pour voir qu'il est possible de gérer tout un système à partir du Dock. Sur la droite de son écran se trouve une liste des logiciels qu'il utilise le plus fréquemment. Il suffit de cliquer sur un nom (mais seulement UNE FOIS, c'est une particularité d'AmiDock, et je ne suis pas sûr que ce soit une bonne idée) pour lancer un programme.

Cette utilisation d'AmiDock est très similaire au programme ***ClicList*** que **Guy Beteille** vous propose ce mois-ci dans sa série "CanDo". En plus, Michel fait en sorte que AmiDock exécute un petit script avant de lancer certains programmes, qui changent de répertoire ou initalisent d'autres parametres, selon le besoin. Il utilise également le signe "**<--** " pour signifier l'option de lancer un sous-menu (en fait un autre AmiDock).



Michel Castel

SPACE ART VD 2001

Eric Laffont continu sa série de tests sur les cartes graphiques 24 bits

Après la carte Harlequin de Tecsoft, c'est au tour d'Avancée de nous proposer sa trouvaille en matière de carte graphique de haute qualité. La SPACE ART VD 2001 est à elle seule un petit événement en matière d'image sur Amiga. Elle est la première carte à nous proposer un digitalisateur temps réel en 24 bits intégré aux normes PAL sur Amiga, sans compter qu'il s'agit ici aussi d'une véritable carte 24 bits qui nous permettra d'utiliser le maintenant classique TV-Paint et de visualiser toutes nos images de synthèse en 24 bits.

Tout comme sa consoeur (et rivale) Harlequin, elle visera elle aussi le milieu plus professionnel et continuera à placer l'Amiga comme un réel créateur pouvant supporter avantageusement la comparaison avec les autres standards.

La carte VD-2001

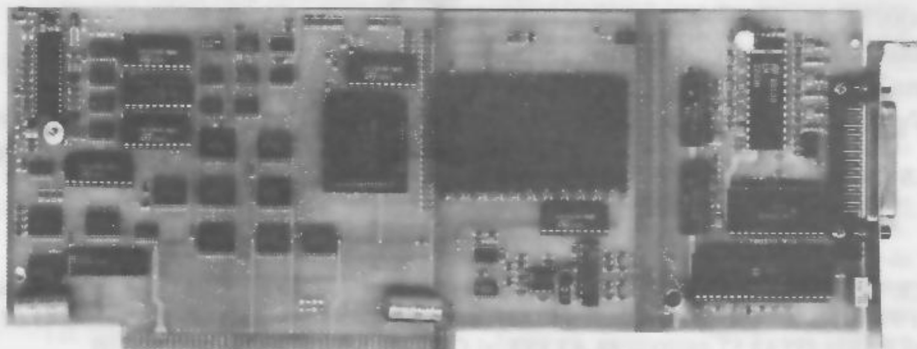
Avec l'importation de cette nouvelle carte, la société Avancée nous offre ici une très bonne surprise. S'insérant dans un des slots d'un Amiga 2000 ou 3000, elle possède l'avantage par rapport à ses concurrentes d'offrir en standard un digitaliseur temps réel, ce qui la rend encore plus intéressante et autonome. Elle se connectera à un moniteur supplémentaire par l'intermédiaire d'une prise 25 broches et d'un boîtier extérieur qui en fait servira pour la transformation des signaux vidéo pour la digitalisation. La carte *VD2001* pouvant fonctionner sans ce convertisseur aussi bien en entrée *(signaux RVB+Sunc -> digit)* qu'en sortie *(signaux RVB+Sync -> affichage moniteur)*.

Ce petit boîtier externe, en fait un convertisseur *RVB*, *YC*, *Composite* possédant des réglages externes de correction du signal, est finalement très utile. Par son intermédiaire il permet à la VD2001 de pouvoir digitaliser toutes les sortes de signaux vidéo car la *VD2001* ne possède qu'une entrée *RVB* sur son connecteur. Grâce à lui on peut entrer dans la *VD2001* une source composite ***PAL***, une source ***RVB***, ou un signal possédant ***Y-C*** *(Hi-8, S-VHS, ...)*.

Configuration

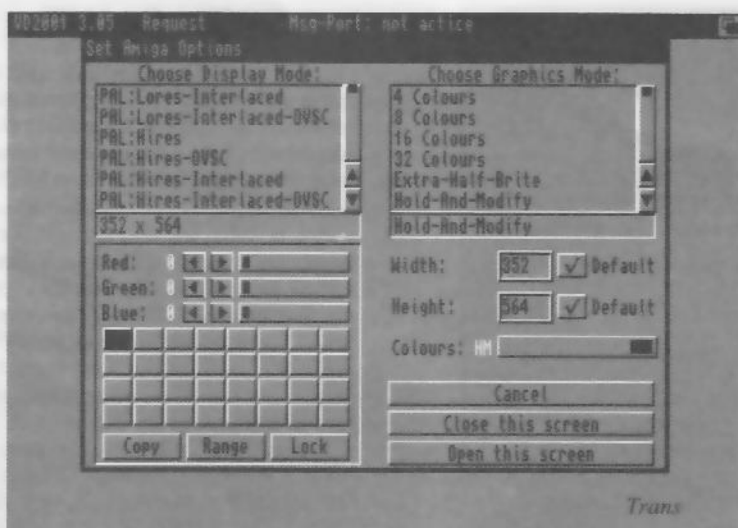
Comme toute carte 24 bits qui se respecte, elle possède aussi sa propre mémoire interne, ce qui libère l'Amiga et rend son utilisation plus aisée. La configuration minimum pour son utilisation est un Amiga 3000 ou 2000 muni d'au moins 2Mb de RAM. Une carte accélératrice est indispensable sur un 2000, surtout pour le logiciel TV-Paint qui est le seul disponible à l'heure actuelle pour dessiner avec elle. TV-Paint étant suffisamment complet pour toutes les utilisations graphiques.

Concernant les résolutions écran, ici ce n'est pas du standard (dommage). La plus basse résolution proposera du 344x256 tandis que la haute résolution entrelacée overscan propose elle 512x580, le tout en 24 bits. La digitalisation fonctionne dans tous ses modes en temps réel avec une vitesse de capture d'écran comprise entre 20ms et 40ms pour la haute résolution. La qualité d'affichage et d'une digitalisation en 24 bits en 512x580 ouvre vraiment un nouvel univers dans l'approche de la création graphique sur Amiga. La qualité de ce digitalisateur est la grande force de la *VD2001* et cette particularité la rend plus intéressante que la majorité des cartes 24 bits qui, pour le moment, doivent faire appel à du matériel externe assez lourd pour ce service.



Le logiciel d'exploitation de la partie digitalisation est très convivial et suffisamment complet pour le rendre intéressant. Il possède un mode Live qui permet de voir le signal vidéo à sa propre vitesse d'affichage et au moyen de la souris de geler à tout moment l'image.

Evidemment l'image sera affichée sur le second écran et les manipulations souris ainsi que l'affichage des paramètres sur l'écran Amiga normal. Un petit plus du logiciel permet de transférer la digitalisation dans un format *Amiga* en *IFF* ou *HAM*.



Trans

Le logiciel

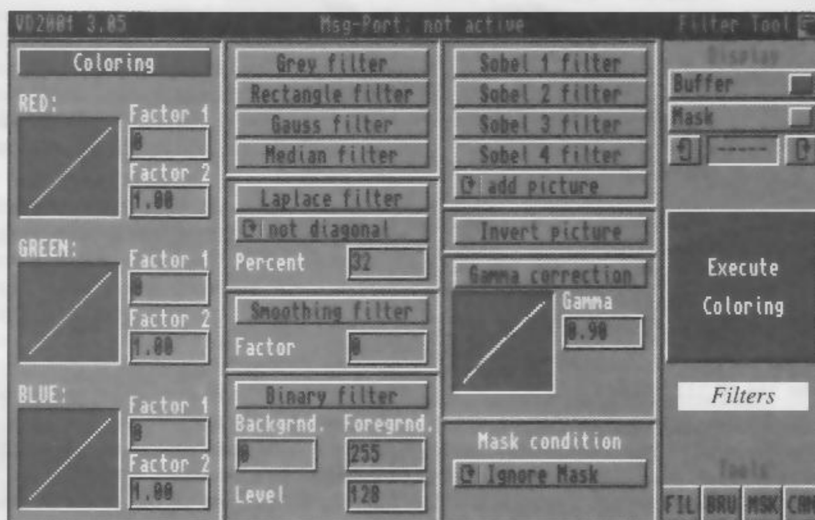
Dans l'esprit de la carte, il est surtout consacré à la digitalisation mais aussi orienté vers le traitement d'image. Il possède très peu de défauts ou plutôt un très gros: il n'y a pas de *UNDO!*. Evidemment ce n'est pas un logiciel de dessin mais cela manque. En oubliant cet écueil, le logiciel est très intéressant. C'est réellement un logiciel d'exploitation de la carte qui est livré. Il offre le contrôle de la *VD2001* à la souris.

Il occupera seulement 400 Ko de votre Fast Ram et 200 Ko de Chip (selon le mode d'écran Amiga choisi). Ceci le placera très facilement comme un programme standard lors d'une utilisation multitâche de l'Amiga. Côté écrans voici comment cela se présente.

L'écran principal se compose de l'image ci-dessus plus des menus déroulants bien que toutes les commandes soient accessibles à la souris sans avoir à utiliser les déroulants à part pour le chargement et la sauvegarde des images. Les images chargées peuvent êtres aux formats suivants: *IFF 24*, *Beams*, *Sculpt*, *Caligari* et *VD 24* bien sur. Même chose pour la sauvegarde en ajoutant un format *VD16* qui sauve un fichier plus court mais en 16 bits. A noter que comme les modes de la *VD2001* sont de 344 ou 512 points en horizontal et 256 à 58 points en vertical, il faudra le prévoir lors du calcul de vos images sur votre logiciel 3D préféré. Les 6 premières commandes de gauche *Run*, *Stop*, *Live*, *Buffers*, *Mask*, *Key* commandent principalement le digitaliseur. A noter que la commande Mask permet de générer un bit plan qui servira de cache pour une incrustation par exemple.

Les autres commandes sont très intéressantes et utiles.

La commande *Trans* permet de transférer toute image créée ou digitalisée par la *VD2001* et de la transférer dans n'importe quel mode Amiga standard. Le transfert sera contrôlé et pourra être corrigé par l'intermédiaire d'un réglage du ***Gamma*** général de l'image avec dithering *(mélange)* ou non. Les résultats sont très satisfaisants et permettent de se passer de logiciels externes de type *Art Dep.* ou Image Link pour cette opération.

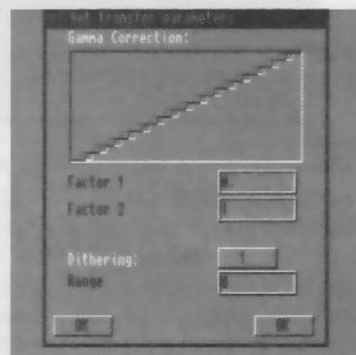


Filters

Un gros morceau du logiciel concerne le traitement de l'image chargée ou digitalisée avec la *VD2001*. Dans cette partie *(Filter)*. 15 types de traitement physique de l'image affichée sont possibles.

Pour la plupart dérivés de *FFT*, ils proposent un balayage matriciel *(cf Amiga-News N°37)* pré-réglé très intéressant et optimisé pour un emploi simplifié. Les masques les plus employés en traitement de l'information sont présents: *Gaus*, *Laplace*, *Median*, *Sobel*, *Prewitt*... Ceci est un autre atout de la *VD2001* qui semble inutile mais qui rend pas mal de services avec le temps. La rapidité du calcul de tous ces filtres réclame une carte accélératrice performante pour limiter ceux-ci.

C'est cependant ici que se trouve le plus gros problème du logiciel: **pas de *UNDO***. Cela devient très gênant surtout lorsque l'on se trompe sur le filtre à employer, il faut recharger dans le buffer l'image précédente.

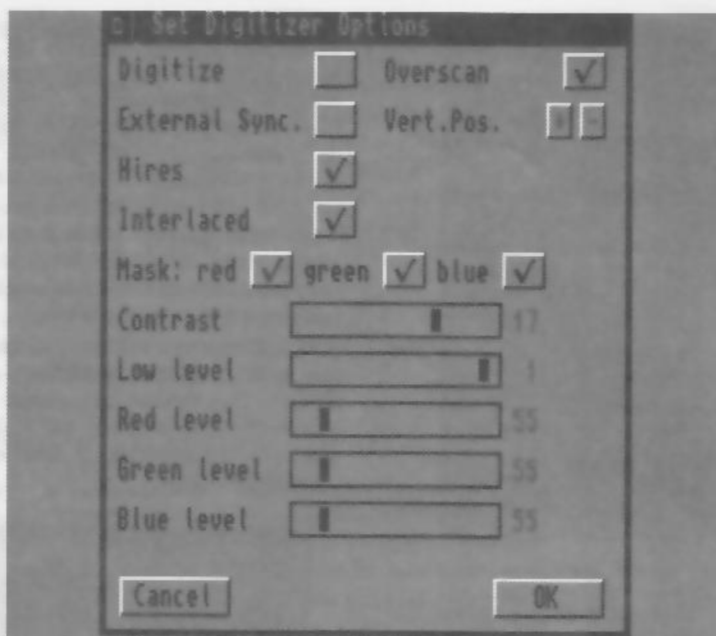


Vous me direz que c'est rapide, mais il faut le faire, sachant qu'une fonction *UNDO* ne doit pas poser de problèmes de programmation.

Le gadget ***Brush*** permet, comme son nom nous le laisse penser, de découper des parties d'image et de procéder à quelques manipulations. Le découpage s'effectue directement sur l'écran *VD2001*. La brosse sera stockée dans un des 12 buffers disponibles et pourra ensuite être réutilisée. La brosse pourra se déplacer sur l'écran et s'afficher avec un masque ou en supprimant des composantes *R*,*V* ou *B*. Il sera bien sûr possible de retailler la brosse au pixel pres avec la fonction resizing.



Menu



Le menu ***Brush*** propose la seule manipulation directe que l'on peut avoir avec ce logiciel concernant le travail sur l'image par le moyen de la souris.

Le menu ***Mask*** permet, lui, d'utiliser un bit plan pour créer un masque écran indépendant de l'image, très utile pour une incrustation future par ou pour tout autre usage de brosses...

Le digitaliseur

Partie la plus intéressante de la carte, elle est la raison pour laquelle on préfèrera la *VD2001* à une autre.

La partie digitaliseur est accessible de deux façon, soit au menu, soit aux gadgets de l'écran principal. Ici va se régler tout ce qui concernera la carte *VD2001*.

La résolution de la carte se fait aussi bien en saisie qu'en affichage. Hires sélectionne 344 ou 512 pixels par lignes.

Interlaced permet d'activer ce mode connu des utilisateurs d'Amiga et donc de passer de 256 à 512 lignes. Le mode *Overscan* est lui aussi supporté par la *VD2001* et porte le nombre de lignes de 256 à 290 et de 512 à 580.

A signaler qu'en horizontal la *VD2001* est toujours en *"Overscan"*. La commande *Vert.Pos.* déplacera l'image en hauteur pour un recentrage ou évitera un décrochage du signal selon la source en entrée. Tout problème de décrochage étant normalement réglé par un clic sur *External Sync.* qui n'a pas besoin d'être traduit. La carte *VD2001* sera synchronisée par rapport au signal d'entrée vidéo. Les commandes *Contrast* et *Low Level* agiront sur le contraste et la luminosité de l'image tout comme *RedLevel, Green Level* et *Blue Level* agiront sur la richesse des couleurs de l'image.

Pour parler de la digitalisation elle même, les tests ont été faits sur des images jugées difficiles: grisés très proches pour digitalisation monochrome, idem mais avec les couleurs proches pour la couleur, ainsi que des images déjà digitalisées avec une *Targa24* pour apprécier la différence. La *VD2001* offre en conclusion une qualité similaire à cette dernière avec en plus le fait que le logiciel *Amiga* est plus convivial, rapide et complet que celui de la *Targa* sur *PC*. Pour ce qui est de la résolution d'image, il est pratiquement impossible de la définir à l'écran, lors d'une digitalisation.

TV-PAINT

On ne peut pas oublier que comme pour la carte *Harlequin*, aucun logiciel de dessin n'est livré en standard. Il existe donc un logiciel extérieur à se procurer. Le seul existant et performant est *TV-Paint* de *Tecsoft*. Tout comme sur la carte Harlequin, il offre les mêmes fonctionnalités ainsi qu'une manipulation d'ensemble satisfaisante. La seule différence provient de la résolution différente des deux cartes (910x576 pour Harlequin et 512x580 pour *VD2001*). Le fait de pouvoir retoucher une digitalisation réalisée avec cette carte est quand même un plus que ne peut s'offrir *Harlequin* qui nécessite une aide extérieure. Il serait intéressant d'inclure dans *TV-Paint* une fonction de digitalisation pour la version *VD2001*, un peu comme dans Tips pour les cartes Targa, ce qui rendrait *TV-Paint* encore plus indissociable de la *VD2001*.

En conclusion

Pour résumer, la *VD2001* est une autre alternative *(après le test d'Harlequin dans AmigaNews N'40)* pour les graphistes professionnels ou autres. Elle peut aussi intéresser quelques amateurs fortunés car elle est moins chère que ses concurrentes de même type et intègre en plus un digitalisateur temps réel 24 bits.

Ce dernier est la raison principale de l'achat de la *VD2001*. Elle est la solution à beaucoup de configurations graphiques haut de gamme sur *Amiga* et arrive en concurrence directe avec *Harlequin* qui ne possède pas de digitalisateur mais offre une résolution plus élevée et un travail sur 32 bits. Au client de bien choisir selon ses besoins.

Pour le prix, la *VD-2001* se situe aux environs de 13500 Francs HT chez Avancee qui en est l'importateur. Elle sera livrée avec le logiciel de saisie et traitement d'image plus le convertisseur externe *(Comp., RVB, YC)* très utile pour la digitalisation de diverses sources. Le logiciel de dessin *TV-Paint* de *Tecsoft*, est lui, vendu à 5000 Francs HT et indispensable pour le dessin sur la *VD2001*.

(Avancée (1)43-35-30-18

Eric Laffont

TABLEAU COMPARATIF

	Résolution Maxi (6)	Pixel Bits /Palette Bits	Pixels Ecran	Sortie Vidéo	Digitaliseur	Forme Pixel	Taille Fichier (4)	Formats supportés (sans conversion)	Dessin	Synthèse (IMAGE)	Qualité / Prix	Prix
AMIGA	768x592	4 / 12 (1)	454 656	R.V.B	Non	■	70 - 130 ko	IFF 1 à 6 bits HAM	***	***	——	——
VD-2001	512x580	24 / 24	296 960	R.V.B	OUI (3)	■	500 - 1000 ko	IFF 1 à 24 bits Sculpt - Caligari	*****	******	*******	13 500 Fht (5)
Harlequin	910x576	24 / 32 (2)	524 160	R.V.B +Multisync	Non	■	700 - 1700 ko	IFF 1 à 24 bits	******	*******	******	19 900 Fht (5)

(1) Ne pas oublier le HAM et Dynamic
(2) 24 / 24 plus 8 bits transparence
(3) Temps Réel en 24 bits (20-40 ms)
(4) IFF Généralement constaté
(5) Ajouter 8000 Fht pour TV-Paint

TechnoSound Turbo



TechnoSound 'Turbo' de New Dimensions est un petit échantillonneur qui devrait faire un tabac. Son prix maladivement bas (345 F port compris) est loin d'être son seul atout, comme vous allez pouvoir le constater. Alors j'espère que vous n'avez pas déjà dilapidé toutes vos étrennes...

Coup d'oeil général

TechnoSound, l'échantillonneur 8 bits stéréo, nous arrive dans une boîte en carton (dont la jaquette a été réalisée sur Amiga), avec une documentation de 15 pages -pas une de plus, pas une de moins- et bien sûr la disquette, qui contient en plus du programme quelques échantillons, d'une qualité assez douteuse. Avec tout ça, vous avez 'the complete sampling and mixing system' comme ils disent sur la couverture de la documentation...La première chose que l'on remarque une fois le programme chargé est le look relativement atroce de la chose... Typiquement anglais... (oups, pardon Ed:). La page principale est occupée dans sa partie supérieure par le graphe représentant la mémoire sous forme d'échantillons sonores (mémoire que l'on peut choisir de nettoyer ou non au début du programme, ce qui dans ce dernier cas permet d'utiliser le TechnoSound comme un ripper).

La partie inférieure de l'écran comporte en son centre deux 'oscilloscopes' en temps réel, qui s'effaceront si besoin est, pour laisser la place à des panneaux de fonctions supplémentaires (lors de l'utilisation du séquenceur ou de la création d'un écho par l'utilisateur). A droite des 'oscilloscopes' se trouvent 8 boutons, qui correspondent à autant de menus. Les fonctions des menus viennent s'afficher en ligne au bas de l'écran. Leur arrivée vaut le détour: un scrolling horizontal parfait, suffisamment original, sans être gênant.

Le tout est agrémenté de divers gadgets servant à positionner les curseurs, enregistrer, rejouer, changer la période (ce qui peut se faire en temps réel pendant que l'on joue un échantillon, sympa) ou encore (dés)activer le filtre passe-bas de l'Amiga.

Ils sont venus, ils sont tous là

Toutes les fonctions classiques de ce type de logiciel sont présentes, éparpillées parmis les différents menus.Les fonctions de monitoring et d'enregistrement tout d'abord, ainsi que les opérations de base qui correpondent aux divers boutons présents sur la page principale: la loupe, le déplacement du curseur etc...Les fonctions d'édition ensuite, avec les irremplaçables 'copier-couper-coller' mais aussi des possibiltés d'insertion, de mixage, de renversement de l'échantillon etc...

Les fonctions de bouclage enfin; il est en effet possible par l'intermédiaire du menu LOOP de faire jouer l'échantillon en avant, en arrière, et dans les deux modes alternés (avant puis arrière ou l'inverse): ces boucles ne se font qu'en mode direct mais rassurez-vous le menu SYSTEM offre deux fonctions plus classiques permettant de chercher (et de trouver!) le point de boucle idéal: SEEK ZERO pour se ballader entre les différents échantillons à zéro, et SEEK LOOP qui trouve les maxima de la courbe.

Comme si cela ne suffisait pas, les concepteurs du TechnoSound ont carrément inclus deux séquenceurs! L'un permet simplement d'enchaîner des échantillons, l'autre est orienté MIDI. Les deux sont vraiment 'légers' et faire de la séquence n'est de toute façon pas le but du logiciel.Je vous conseille plutôt de vous ruer sur l'excellent MED du Domaine Public (mais il fallait quand même souligner le travail accompli par les programmeurs). Quant à l'option multitâche du menu EXTRA, elle m'a réservé quelques surprises désagréables...

Les effets

C'est le gros point fort de TechnoSound. Celui-ci met en effet à votre disposition 3 menus remplis d'effets. Deux d'entre eux sont en temps réel, le troisième s'applique à un son échantillonné.

Voyons tout d'abord les effets en temps réel. Le menu SYNTH propose 5 effets assez délirants et difficilement descriptibles. Je ne résiste pas à la tentation de reprendre les termes de la documentation (qui finalement, sont assez proches de la réalité): DALEK: quand vous entendrez votre voix, vous souhaiterez peut-être trouver un docteur! (le meilleur à mon avis pour faire des voix de grands méchants pleins de pustules), EXTERMINATOR: même Arnie (Schwartzeneger) pourrait être terrorisé par cette voix sinistre, Voice Synthesis comme si vous aviez des poumons remplis d'hélium, INTOXICATION: là vous allez hurler de rire (en fait ici le son accélère puis ralentit, malaise garanti...), LEGLESS: vous allez sans doute retourner vous coucher...

Le menu ECHO propose quant à lui, vous l'aurez compris, différents types d'échos en temps réel (Reverb, Hall, Room...) dont le réalisme est assez contestable, mais aussi un vibrato (un peu le même genre d'effet qu'INTOX CATION...), un phaser, un écho STEREO et le MEGA ECHO, qui est absolument fabuleux.

Mais la cerise sur le gâteau, c'est le USER ECHO, qui permet de créer soi-même son écho en agissant sur 4 valeurs de retard et les 4 volumes associés, plus deux valeurs de 'synthèse' assez mystérieuses qui permettent de recréer tous les effets du style EXTERMINATOR, DALEK, et bien d'autres. Cette option mérite à elle seule l'achat de TechnoSound Turbo.

Le menu F-X (effets) travaille sur les échantillons déjà en mémoire, il est possible de leur appliquer une réverbération aussi bien que de faire un Fade In ou un Fade Out ou encore 'maximiser' l'échantillon au cas où le signal d'entrée aurait été un peu faible.

On peut ajouter à ces trois menus certaines fonctions comme NOISE REDUCE du menu EXTRA, qui peut s'avérer bien pratique.

Conclusion

Si vous n'êtes pas encore équipés pour faire de la musique sur Amiga, c'est ce petit sampler qu'il vous faut: un rapport qualité/prix en béton, avec toutes les fonctions habituelles de ce genre d'engin (et même plus) et des effets temps réel absolument stupéfiants. Vous lui ajoindrez un séquenceur du DomPub, n'importe quel Noisetracker faisant parfaitement l'affaire, et en avant la musique...

Nicolas Fournel

TechnoSound Turbo: échantillonneur 8 bits stéréo+ logiciel d'édition

Points forts:
- le nombre de fonctions disponibles
- les effets temps réel
- le rapport qualité/prix

Points faibles:
- le look
- le multitâche assez bizarre

Prix: 345F (port compris!)
Disponible auprès de Duchet Compu ters
51 St-George Road
Chepstow NP6 5LA
Angleterre
Tel: (+44) 291 625 780
Fax: (+44) 291 627 046

Deluxe Paint IV revisité

Deluxe Paint IV apporte par ses nouvelles fonctions un plus indéniable par rapport aux précédentes versions: métamorphoses de brushes, palette améliorée, gestion du mode HAM, fonctions d'animation plus souples (*Ed: voir test très positif dans **A-News** N°40)*. Malheureusement, il souffre aussi de nombreux maux qui entachent, à mon goût, ses performances. Même si son nom figure encore dans le programme, ce n'est plus Dan Silva qui a écrit DPaintIV, et la qualité de cette version s'en ressent.

Lenteur

Au niveau de l'utilisation, la première chose qui surprend, c'est la lenteur par rapport aux précédentes versions ou à d'autres programmes qui gèrent les mêmes fonctions (en HAM, 10 secondes pour remplir l'écran sur une machine de base avec processeur 68000). Même sur une machine avec processeur 68030, on aurait pu s'attendre à un fonctionnement plus souple. Un exemple est l'utilisation de la palette dont le réaffichage, parfaitement visible à chaque modification, est assez énervant.

Erreurs persistantes

La position des gadgets dans les requesters n'a pas changée. Au moment où l'on parle de la normalisation des programmes sur Amiga, DPaintIV crée ses normes bien à lui! Habituellement, les gadgets à valeur négative (CANCEL, NO ...) sont a droite. Avec DPIV c'est toujours le contraire.

Comme ses prédécesseurs, DPaintIV ne supporte pas les claviers français et il est nécessaire de procéder à un petit patch pour y remédier. Pour le requester des fontes, la visualisation de caractères relativement grands en italiques, "bave" toujours.

Bugs

Pour les bugs, DPaintIV n'a à envier personne! Voici quelques exemples:

- La fonction REMAP: Mettez vous en LORES 32 couleurs (par exemple). Délirez un peu avec quelques couleurs. Ensuite passez sur l'autre page en pressant la touche "j". Recommencez vos délires, puis sélectionnez l'option REMAP du menu COLOR. Cette fonction a pour but de remixer les couleurs de deux images qui ont des palettes différentes afin de trouver un compromis avantageux entre les deux images. Vous constaterez que les couleurs de l'image auront changé alors que vous n'aurez absolument pas modifié la palette. Au pire, tout votre dessin sera blanc.

- La fonction LOUPE: Effacez votre délire, puis dessinez de nouveau sur votre écran, mais mettez vers le milieu un rectangle (environ 5x5 cm). Activez la "LIGHT TABLE" dans le menu "Effects". Activez la loupe et choisissez le milieu de votre rectangle (le rectangle doit être d'une taille suffisante pour que vous ne voyez que lui avec la loupe). Remontez complètement dans la barre menu comme si vous vouliez choisir une option, puis cliquez le bouton droit de la souris. Et là, ô merveille, l'image de la loupe change de couleur et vous voyez en fond, votre image originale (taille 1). Le pire est lorsque vous vous déplacez sur l'image aggrandie!

A titre d'exemple j'ai utilisé un rectangle pour mieux voir ce que le programme affichait sur mon image, mais ça marche avec n'importe quoi. L'erreur vient en fait de la Light Table (réessayez la manip en la désactivant). Toujours dans la partie aggrandie de l'image, essayez de découper une brosse en faisant un rectangle dont la longueur est horizontale. Normalement, tout doit être OK. Recommencez la manip, mais cette fois-ci en faisant un rectangle dont la longueur est verticale. Au plus, vous n'obtiendrez qu'un point et au pire rien!

Deluxe Paint fut un des tout premiers programmes sur Amiga, et avait su se passer des "guru méditations" pour lesquels beaucoup d'autres programmes semblent avoir un faible. On pouvait ainsi fièrement présenter DPaint comme un programme bien fait et l'agiter comme un crucifix devant un vampire quand des critiques disaient que les visites du gourou étaient inévitables. Malheureusement, Electronic Arts vient de briser la légende. Dommage. (*Testé sur A3000 5Mo, A500 et A2000a 1.5Mo*)

Henri Dartagnan

(***Jean-Luc Faubert:*** j'émettrai les mêmes réserves quant à la qualité de cette nouvelle version, surtout pour la lenteur, inimaginable. N'oublions pas cependant que le génial créateur de ce logiciel Dan SILVA n'a pas participé à cette mise à jour. Laissons donc à ces successeurs le temps d'assimiler tous les recoins de ce pilier du monde Amiga.)

DesignWorks 1.0

Bonjour, tous mes voeux de bonheur à toutes et à tous. Que 1992 soit l'année de tous les délires pour les amigaistes amateurs ou professionnels avec des cartes accélératrices à des prix de plus en plus abordables, le mode HAM cédant la place aux cartes 12 ou 24bits, le CDROM, l'arrivée des régies numériques, de l'A????..... de quoi alimenter vos rêves et nos colonnes.

*Encore faut-il que les logiciels suivent ce qui n'est pas toujours le cas dans certains domaines et plus particulièrement dans celui du dessin vectoriel où il n'existe (à ma connaissance) que trois programmes ProDraw(gold disk), ProVector(Taliesin) et **DesignWorks** de New Horizons .*

Dans sa version actuelle ***DESIGNWORKS*** est plus proche du programme d'initiation que du clone d'*Illustrator* qu'attendent bon nombre d'amigraphistes.

En attendant une nouvelle version qui ne saurait tarder j'ai testé la 1.0 qui malgré tout n'est pas dénuée d'intérêt.

Interface simple et rapide

Le programme peut être utilisé aussi bien sur un A500 avec 512k qu'avec un A3000. Le choix de la résolution va de 320x256 à 640x512 et pour les heureux utilisateurs du système 2.0 les modes *"Productivity"* et *"SuperHires"* sont supportés. ***DesignWorks*** gère une palette 12bits disponible à l'impression et simulée à l'écran par l'utilisation de trames.

On retrouve les outils standards polygones, boites, cercle, dessin libre, ligne et une option "smooth" très intéressante puisqu'apparentée au traitement dit "courbe de Bezier", importation images *IFF*, rotation et resize objet..

Les plus

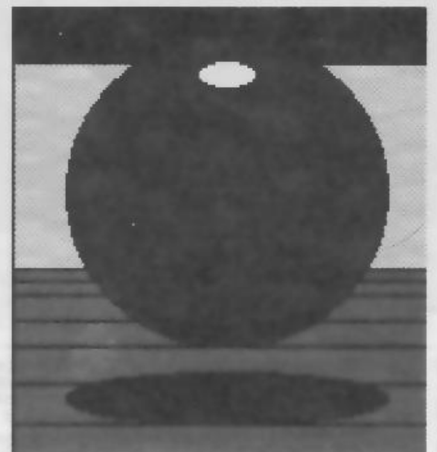
Une option intéressante, l'utilisation des "layers" ou couches permet de décomposer un dessin sur plusieurs couches comme avec du papier calque. On peut choisir la ou les couches visibles ce qui facilite la création de dessin complexes. Le programme permet de gérer des dessins de 2m50x2m50 se décomposant en 130 pages.

Impressionnant mais à réserver aux imprimantes rapides ou aux besogneux. Autre point très intéressant: les macro commandes *Arexx* qui vous permettent de programmer une suite d'opérations que vous assignez à une touche de commande. Toutes les options de ***DesignWorks*** sont référencées dans la doc avec leur équivalence *Arexx*. Vous pouvez très facilement personnaliser votre programme en programmant l'enchaînement d'opérations créant ainsi de nouvelles options (exemple *fig1*) le logo de ***New Horizons*** est le résultat de la macro suivante:

```
/* Draw small New Horizons logo */

DrawOff

/* Yellow sky */
UnselectAll
PenNum 2
```



```
illNum 16
NewRect 0 9 160 81

/* Blue ground and ground lines */
UnselectAll
FillNum 6
NewRect 0 81 160 153
NewLine 0 85 160 85
NewLine 0 90 160 90
NewLine 0 99 160 99
NewLine 0 108 160 108
NewLine 0 121 160 121
NewLine 0 135 160 135

/* Red ball */
UnselectAll
FillNum 3
NewOval 80-60 54-54 80+60 54+54

/* Black hilight */
UnselectAll
FillNum 2
NewPoly 80-50 108-18 80 108-3 80+50 108-18 80 108+2
PolyClose
PolySmooth

/* Black shadow */
UnselectAll
NewOval 80-60 126-9 80+60 126+9

/* White hilight */
UnselectAll
PenNum 0
FillNum 1
NewOval 80-10 9 80+10 18

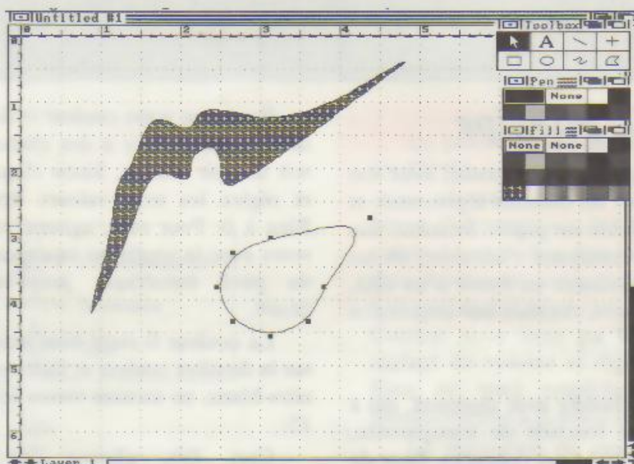
UnselectAll
DrawOn
```

Les moins

La sauvegarde du dessin peut se faire au format IFF mais en 32 couleurs seulement car, d'après les concepteurs de ***DesignWorks,*** c'est un mode plus courant que le mode HAM ?????, la totalité des 4096 couleurs n'étant disponible qu'à l'impression. La partie texte est très insuffisante pour ce type de programme car les fonts utilisables ne sont pas vectorielles. Autres options: "chipos"la rotation par pas de 90° uniquement, la loupe limitée à un zoom de 200% et la grande absente, l'option Postscript qui sera implantée dans la version 1.1 "wait and see".

Conclusion

Une version 1.0 qui nous laisse un peu sur notre faim, j'attends la suivante avant de me faire une réelle opinion. Peut être considéré comme un programme d'apprentissage dans sa version actuelle permettant aux possesseurs de petite configuration de se faire la main.



Agenda VIDEO

Utilisation des ordinateurs Amiga en vidéo

Les Films du Genièvre organisent à ***Cahors*** dans le ***Lot***, du ***2*** au ***6 mars 1992***, un stage consacré aux applications des ordinateurs Amiga à la vidéo.

Thèmes abordés: images de synthèse 2D/3D, animation, titrage, sous-titrage, générique, digitalisation, incrustation...

Les formateurs sont des professionnels de l'infographie et de la vidéo, et acceuilleront 2 groupes de niveau.

Aucune connaissance en informatique n'est requise. *Renseignements: Les Films du Genievre Belcastel 46200 Souillac tel. 65-37-00-71*

Génération video 3

Troisième édition d'un festival de la création vidéo Europe / France / Région Poitou-Charentes du ***16*** au ***19 Janvier*** au ***Carré Amelot*** à ***LaRochelle.*** Panorama de la vidéo de création, allant de l'Europe à la région, ***Génération Vidéo 3*** propose une sélection d'images rares, conçues loin des normes télévisuelles. Ces journées sont organisées par le ***3ème Oeil***, département vidéo et images de synthèse du *Carré Amelot.*

Contact: Jacky Yonnet / 3ème Oeil - Carré Amelot, BP 309, 17013 La Rochelle cedex Tél: 46-414-562

VIdéo et micro informatique

C'est le titre d'un super bouquin traitant du mariage informatique/image édité par ***Radio/Dunod***, écrit par ***Didier Freidman, Gilles Secaz, Thierry Teisseire***. Indispensable pour tous ceux qui se posent des questions sur les possibilités actuelles et futures du couple vidéo/micro informatique.

C'est très bien écrit et très complet, une mine d'informations enfin rassemblées et commentées par des professionnels dans un langage toujours accessible au profane. Même si l'Amiga "se taille la part du lion" dans les solutions informatiques proposées il est aussi question des solutions Pc/Mac et en ce qui concerne la vidéo les auteurs vous permettent de tout savoir du S-Vhs/Hi8 à l'enregistrement numérique.

Télégrammes

* La société ***Avancée*** importateur du digitaliseur ***DigiTiger*** nous signale que la documentation et le logiciel sont maintenant en français et annonce, pour bientôt, une sauvegarde 12bits.

* Toujours chez ***Avancée*** ça bouge du côté de la carte graphique VD2001: documentation en français, nouvelle version de *Tvpaint* et *VDpaint*, nouveau paint *PaintMaster, ArtDepartment Pro* module VD2001.....

Bas-reliefs

Comment transformer vos images en bas-reliefs grécos-romains.

Je me suis bien amusé avec Dpaint IV. Le mode transparence m'a permis de réaliser un trucage photo que je n'avais pu jusqu'ici effectuer, faute de matériel suffisant. Il s'agit de transformer une photo en bas-relief, comme aux temps grécos-romains, ou du moins d'en simuler l'aspect. J'ai pensé vous en faire part, au cas où ça vous intéresserait.

Le principe

On superpose un film positif avec son film négatif, en les décalant légèrement, et on tire l'ensemble sur papier. Résultat: une photo où les contrastes s'annulent, où les contours apparaissent en foncé d'un côté, en clair de l'autre, donnant une impression de relief.

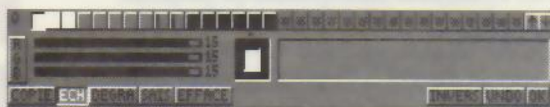
On peut procéder avec digipaint, qui a une excellente fonction de transparence, mais mes tentatives ont échouées, faute de ram suffisante. **DPaint IV** le permet, dans toutes les résolutions. Les plus fines, entrelacées, donnent les meilleurs résultats.

Exercice

Lancez Dpaint IV, démarrez en moyenne résolution 640 x 256.

Je vous conseille de cliquer sur ECHANGE *(SWAP)* afin d'économiser la mémoire si vous n'avez comme moi qu'un méga. Chargez une image, choisie dans votre bibliothèque personnelle. Prenez une belle digit entrelacée en 4096 couleurs. Une fenêtre de requête vous demande si vous voulez mettre l'écran dans la même résolution que l'image. Dites-lui non. Attendez que le programme ait calculé la nouvelle palette et laissez refroidir. Vous voilà avec une belle digit en 16 couleurs.

Il est plus facile de travailler en noir et blanc d'abord. Appelez la palette (touche p ou bouton droit sur le rond indiquant la couleur d'avant-plan).

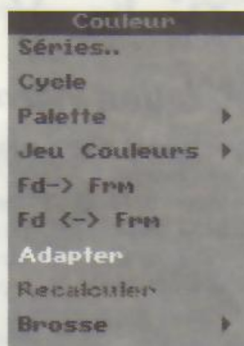


Palette ECH (EXCH)

Regardez votre couleur 0 (la première de la palette). Il y a des chances qu'elle soit un noir intense. Sinon cliquez dessus, et réglez les trois valeurs Rouge, Vert, Bleu à 0. Pour cela, agissez sur les curseurs avec la souris ou tapez sur 7, 4 et 1 du pavé numérique jusqu'au résultat désiré.

La couleur 0 étant bien noire, cliquez sur la dernière couleur et faites-en un blanc ultra-blanc, en mettant toutes les valeurs à 15.

Ceci fait, cliquez sur DEGRA *(SPREAD)* puis sur la couleur 0. Votre image a maintenant une drôle de figure, dans 16 nuances de gris. Pour lui redonner apparence humaine, allez dans le menu COULEUR, et sélectionnez la fonction ADAPTER *(REMAP)*.



Patientez. Voilà votre belle image en noir et blanc.

Dans le menu IMAGE *(PROJECT)*, sélectionnez dans le sous-menu BROUILLON *(SPARE)* la fonction COPIER SUR BROUILLON *(COPY TO SPARE)*. Votre image est copiée sur la page de réserve. Rappelez la palette, où votre dernière couleur est toujours sélectionnée, cliquez sur ECH *(EXCH)* puis sur la couleur 0. Vous venez d'échanger la première et la dernière couleur. Cliquez alors sur DEGRA *(SPREAD)* puis sur la dernière couleur:

Ex: Lo-Res (320-256) 16c



image positif

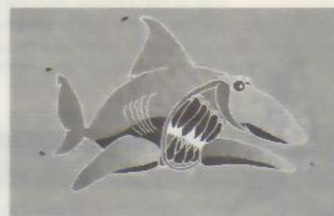
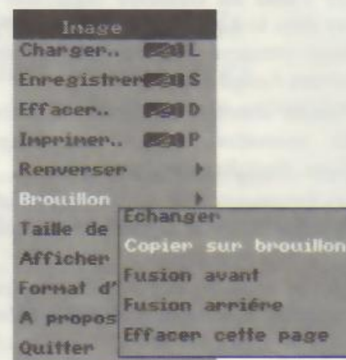


image négatif



image bas-relief



COPIER SUR BROUILLON

voici un dégradé inverse du précédent. Et votre image est devenue son propre négatif.

Il faut retrouver les premières valeurs. Refaites ADAPTER *(REMAP)* dans le menu COULEUR. Ca y est. Vous avez à nouveau votre image en noir et blanc.

Tapez j et vous retrouvez son négatif en réserve.

Je vous conseille de sauvegarder les deux images en leur donnant un suffixe indiquant leur nature.Par exemple:

- IMAGE1.positif
- IMAGE2.negatif

Il reste à superposer ces deux images, en les décalant d'un ou deux pixels. Prenez l'outil brosse (touche b), et copiez toute l'image négative. Puis revenez sur l'image positive.

Dans le menu EFFET*(EFFECT)* sélectionnez la transparence :

OPACITE *(TRANS LUCENCY)* option TOUT/RIEN *(ON/OFF)* (Alt-t).

Ne superposez pas éxacte ment le positif sur son négatif, mais décalez-les légèrement d'un pixel horizontalement et autant verticalement. Si votre image est trop décalée, appuyez sur "u" et recommencez.

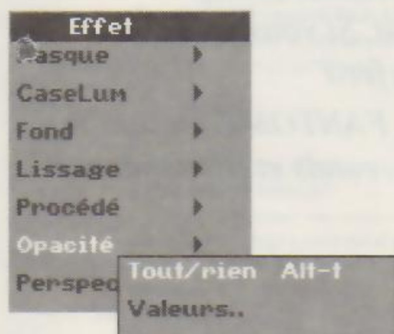


fig4: OPACITE

Astuce

Selon les résolutions dans lesquelles vous travaillerez, vous risquez de ne pas avoir suffisamment de mémoire. Il est possible de procéder en plusieurs étapes.

Cliquez sur l'outil GRILLE (ou tapez G majuscule). Sélectionnez l'outil BROSSE (touche b) et, bouton DROIT enfoncé, prélevez une partie de l'image négative en commençant par le coin en haut à gauche. Prenez-en un quart environ. Passez sur l'image positive, déselectionnez la grille (touche G), passez en mode OPACITE option TOUT/RIEN (Alt-t), et amenez votre brosse négative sur le positif en effectuant le léger décalage. Recommencez jusqu'à avoir une image complète, en remettant la grille chaque fois avant de découper une nouvelle fraction du négatif. Il faut cependant constater qu'en procédant ainsi morceau par morceau, vous aurez d'inévitables raccords qu'il faudra essayer de corriger à la loupe.

Ex: lace 320-512 16c



image positif



image négatif

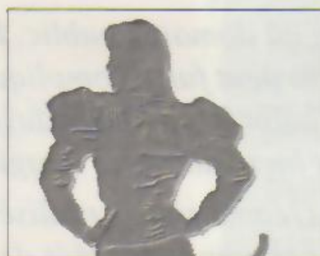


image bas-relief

Ex: hi-res 640-512 16c



image positif



image négatif



image bas-relief





Exemples, réalisés avec Art Department Professional

Pour la couleur

On peut faire de même en couleur, mais il est difficile d'obtenir un négatif couleur avec Dpaint. Mieux vaut utiliser d'abord PIXMATE ou BUTCHER. Le plus difficile est de faire correspondre les palettes entre l'image positive et négative. On n'aura jamais exactement le négatif du positif. Cependant, on peut obtenir des effets intéressants.Le choix de la couleur de fond a son importance aussi, car cette couleur est transparente par défaut. Mais on peut modifier tous les paramètres.

Conclusion

Finalement, en noir et blanc, il vaut mieux avoir une meilleure finesse de résolution et moins de couleurs. J'ai obtenu les résultats les plus spectaculaires avec des dessins noir et blanc scannés en 640 x 512 x 4 couleurs. Je vous déconseille la basse résolution. Mais rien ne vous empêche de faire des essais et, si vous vous êtes digitalisé "le portrait", vous pourrez avoir une idée de ce que donnerait votre plaque commémorative !

Jacques Risso

ANIMATION

ESSAYER, C'EST FACILE!

Cet article s'adresse à tous ceux qui sont fatigués de faire TZIN BOUM sur Sound Tracker, à celles qui pataugent dans Sculpt, aux névrosés de P.Page et aux frustrés du Slide-Show. J'en oubli sûrement ! A ceux là je leur dis -"Si vous veniez faire un tour dans le monde du dessin animé."

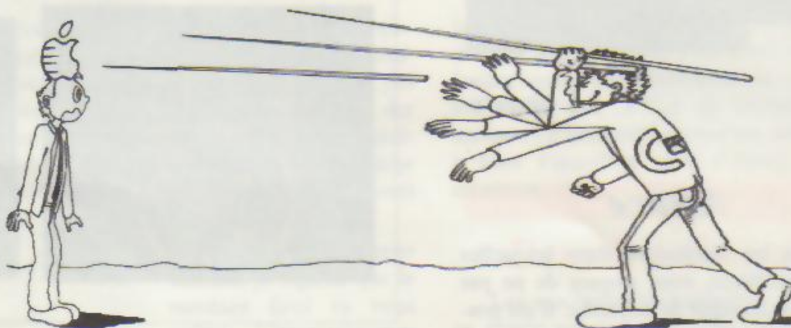
L'AMIGA, même si il n'a pas dans sa logithèque de carte maîtresse dans le domaine de l'image par image, est capable d'assouvir tous vos fantasmes animés.

Si l'on fait le tour des démos du domaine public, la tendance serait au "pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?". Des scrollings hypnotiques doublés de cycles colorés du plus mauvais goût. Si vous voulez une animation originale, dites vous bien que votre imagination fera

95 % du travail. Les Fables Géométriques réalisées par FANTOME en sont la meilleure preuve. Grâce à des personnages créés de cubes, ronds et pyramides, et une animation fluide, le résultat est magnifique.

Avis aux néophiytes

Si vous débutez, je vous conseillerai FANTAVISION qui permet des animations simples de figures géométriques ou de masques créés avec un logiciel de dessin. Il est trés simple à utiliser et permet d'ajouter des échantillons IFF et d'en modifier les paramêtres de base (volume, balance, écho et pitch).



Pour les "dessineux" qui sont à l'aise en bandes-dessinées, Deluxe Paint III est fait pour vous. Sa conception de mise en mouvement fait appel aux "vieilles" méthodes: Grâce à tous les outils de dessins qui vous sont proposés, vous créez vos personnages ou objets et vous en modifiez la position au fur et à mesure des images (appelées FRAME).

Disney Animation Studio travaille identiquement mais offre de plus la technique dite "en pelure d'oignon" qui permet de visualiser les images précédentes en transparence, la précision et la fluidité s'en ressentent.

Un plus de ce logiciel : l'inclusion de sons.

Quelques conseils:

1) N'utilisez pas cinquante mille logiciels. Le bon choix d'aprés moi serait Fantavision (ou tout autre ayant la même philosophie) pour l'animation de logos, titres et présentations avec une première approche de la 3D grâce à ses fonctions de mise en mouvements dans l'espace, et Deluxe Paint III pour vos scènes de rue, combats de coqs à la crète verte et autres délires dessinés.

2) Lorsque vous venez d'acheter un logiciel, utilisez le une première fois à l'aveuglette, usez de toutes ses fonctions, et ensuite, lisez la documentation, ordinateur allumé et souris en main.

Commencez avec des petits exercices (ballon qui rebondit, oiseau qui vole, métamorphose de figures géométriques, les doigts d'une main...), en essayant de travailler la fluidité.



figure 1

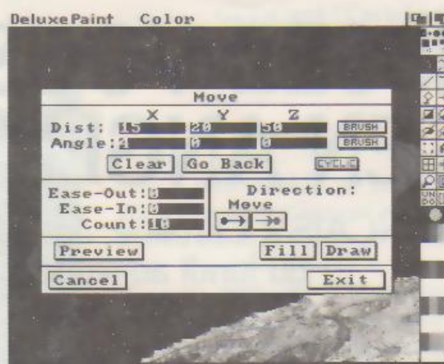


figure 3

● FIGURE 1
Exemple animation de titre dans fantavision.

● FIGURE 2
Exemple animation de personnages dans fantavision

● FIGURE 3
Exemple écran de DE LUXE PAINT lors d'un-déplacement d'objet.

● FIGURE 4
Exemple de la fenêtre qui gére le son dans fantavision.

● FIGURE5
Méthode dite " de la pelure d'oigon."



figure 2

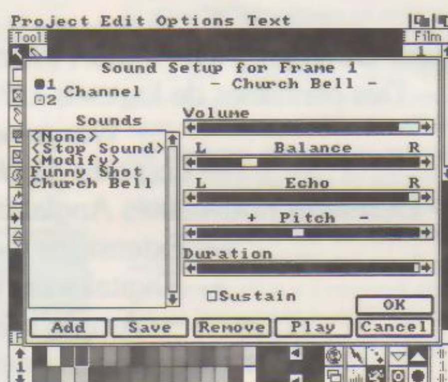


figure 4


figure 5

Quand le programme n'aura plus de secret pour vous, pensez à un scénario, une petite histoire. Si vous n'avez pas beaucoup d'imagination, la télévision s'avère comme la meilleure mines d'informations en tous genres.

Le scénard est la clef de voûte du produit fini. Toute la suite en découle et, bien pensé, ce sera une économie de travail.Une fois que l'idée a germé, vous avez besoin d'un story board. C'est en fait la revue technique du réalisateur. Y seront mentionnés tous les plans caméras, les dialogues, les éclairages et les effets sonores.

3) Si vous faites appel à des bruitages ou autres interventions sonores, soyez trés méthodique. Premièrement, restez simple. Comme pour l'animation, ceci devient vite lourd si l'on abuse.

Lorsque votre illustration sonore est au point sur le story board, et si vous avez les échantillons en bibliothèque, classez-les par puissance de volume et baissez ce dernier au fur et à mesure.

Si vous ne possédez pas d'échantilloneur, sachez qu'en jouant sur la vitesse de restitution, on peut obtenir des sons totalement différents. Par exemple, une symbale de batterie avec une vitesse trés haute peut faire penser au choc de deux épées. Aussi, une grosse caisse (de batterie également ...) avec une trés basse vitesse et un faible volume peut être un excellent fond sonore pour une guerre intergalactique.

Votre son doit être présent pour souligner ou renforcer une action. Il faut en utiliser un minimum pour garder toute leur valeur.

4) Créez vous une bibliothèque de personnages, objets, vehicules, habitations, décors intérieurs et extèrieurs classés respectivement dans des répertoires.

Je pense que l'achat d'un petit scanner, même noir et blanc (il en existe actuellement à moins de deux mille francs) en vaut la peine. Les novices pourront ainsi pomper tous leurs Super-Héros préférés, de Jean-Pierre Foucault à Batman, et leur faire faire les plus incroyables acrobaties.

5) Si vous animez des personnages, dessinez-les d'abord sur le papier dans toutes les positions puis retransposez-les à la souris. Archivez les, vous n'aurez plus qu'à créer les images intermédiaires pour obtenir un mouvement.

6) Récupérez toutes les images de D.P que vous avez pu obtenir et servez vous en, soit comme décor, soit pour isoler une chose bien précise.

7) La configuration idéale serait un 2000 avec un gros disque dur (100 mégas minimum) et au moins 3 mégas de ram. Une carte accélératrice n'étant pas nécessaire, il vaut mieux investir dans une Flicker Fixer et un bon moniteur.

Voilà. Un rapide tour des possibilités de notre machine et des techniques de bases. J'espère avoir suscité chez certains un déclic qui révèlera, sait on jamais de nouveaux Paul Grimaut ou René Laloux !

Envoyez à la rédaction vos exploits et pourquoi pas, des disquettes spéciales dessins animés pourraient circuler dans le domaine public.

A bientôt

Chesnogood

(Nous ne sommes pas tout à fait d'accord sur ta configuration idéale, l'achat du Flicker Fixer limité à la haute résolution et au confort des yeux noussemble moins indis-pensable que l'acquisition d'une carte accélératrice qui elle apporte beaucoup à l'animation: calcul plus rapide, fluidité des mouvements et-permet de travailler sur les brosse sans limitations de taille.)

Jean Luc Faubert

PAINTJET



LES COULEURS DE VOTRE AMIGA SUR PAPIER

Comme promis au mois de septembre, je vous présente l'imprimante couleur de chez HP : la PaintJet.

Pour moins de 10.000 FRF vous pourrez acquérir ce petit bijou et exposer vos oeuvres hautes en couleurs aux yeux ébahis de vos copains. Evidemment, à ce prix là cette imprimante n'est pas donnée à tous. Toutefois, cette machine n'est plus très récente et des baisses de prix de plus en plus importantes sont à envisager, surtout si HP se décide à sortir un modèle plus performant dans un futur pas trop lointain. Il faut noter l'existence d'un modèle PaintJet XL dont je vous parlerai brièvement.

On déballe

Le produit se présente sous la forme d'une grosse boite à savon de 442 x 302 x 98 mm de 5 kg et comme pour la DeskJet 500, la conception est pratique car le cordon d'alimentation et le câble Centronics viennent s'enficher dans le coin arrière droit et par le haut, ce qui permet un gain de place appréciable sur un poste de travail exigu. C'est à cet endroit également que l'on a accès directement aux commutateurs de configuration de la machine. Il faut noter que l'imprimante peut être livrée dans des versions différentes selon l'unité centrale que vous possédez ou le type de raccordement qui est à votre disposition : parallèle, série ou HP-IB.

Livrée avec un jeu de cartouches d'encre (une d'encre noire et une tricolore : jaune, rouge et bleu), la PaintJet est très rapidement opérationnelle car l'installation de celle-ci est facilitée par un panneau d'information incorporé à l'imprimante. Il est quand même préférable de lire la notice, ne serait-ce que pour la configuration de la machine, mais c'est quand même bien pensé.

Utilisation

Après avoir exécuté les procédures de tests habituels, les deux pages obtenues incluant des caractères et des graphiques couleurs montrent déjà les capacités de la machine.

Tout d'abord le silence de l'impression jet d'encre et ensuite la rapidité d'impression à laquelle je ne m'attendais absolument pas pour une sortie couleur. J'étais habitué il y a un an encore à la Star LC-10 Couleur.

Son panneau de commande est assez sommaire : ON/OFF, FF, LF et SET TOF. Si les trois premières commandes sont familières, SET TOF est déjà moins courante. Cela signifie Set Top Of Form et sert à fixer le début de la page.

L'imprimante utilise aussi bien du papier continu, feuille à feuille que des transparents. Je conseille personnellement l'utilisation de papier listing (de qualité de préférence) car le chargement manuel des feuilles est laborieux et hasardeux quant à la stabilité verticale.

Impression

Pour ceux qui ne l'aurait pas encore deviné, la PaintJet est une imprimante à jet d'encre dont les avantages principaux sont le silence et une qualité d'impression difficile, voire impossible, à atteindre pour une imprimante matricielle. Une chose non négligeable est aussi le fait que la tête d'impression est incorporée à la cartouche d'encre. Quand on change sa cartouche on obtient une tête toute neuve, ce qui est loin d'être un gadget quand on sait l'importance qu'a la tête dans la qualité d'impression.

Quand on est habitué aux 300 dpi de la DeskJet 500, ... , mais les 180 dpi de la PaintJet permettent des sorties tout à fait convenables en mode caractère et ils suffisent largement pour les sorties graphiques. Deux polices sont livrées en standard : Courier et Letter Gothic. Ses autres performances sont de 167 caractères par seconde et 330 couleurs possibles.

Vient alors la question que se poseront la plupart d'entre vous (merci de me l'avoir posée) : comment faire pour une

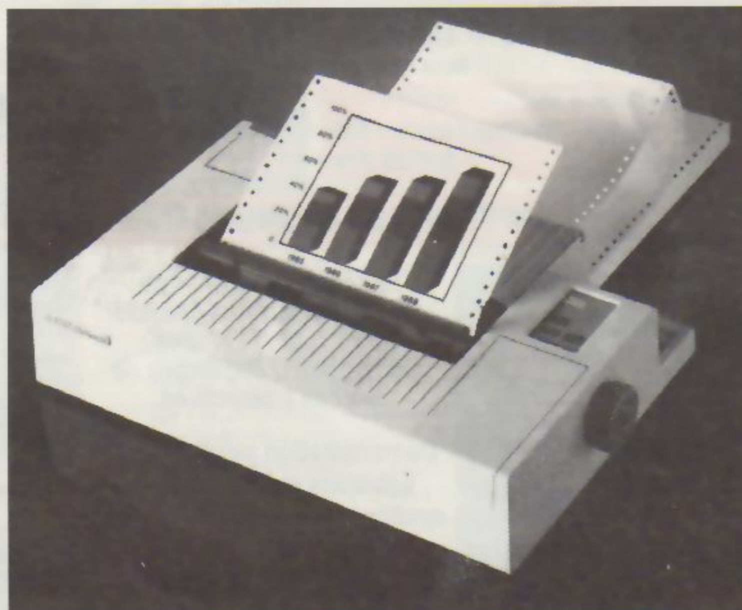


image HAM qui peut contenir jusqu'à 4096 couleurs ? Il faut savoir que rares sont les images HAM qui utilisent tant de nuances. Ces dernières ne dépassent souvent pas la centaine. De plus, qui peut réellement faire la différence entre des nuances qui ne varient que d'un bit sur une ou deux couleurs? Pour les lecteurs qui se poseraient encore la question, la driver HP PaintJet existe et est livré d'origine par Commodore sur la disquette Extras.

Le modèle XL

Hewlett Packard propose également un modèle plus performant, mais également plus cher : la HP PaintJet XL.

Ces caractéristiques principales d'impression sont identiques mais la version XL est plus encombrante, ce qui est justifié par sa capacité étendue au format A3 et une alimentation automatique en papier grâce à son bac à feuilles d'une capacité de 200 feuilles environ.

Elle possède également un emplacement pour cartouche optionnelle et une mémoire tampon plus grande, mais surtout un mode Présentation qui augmente la qualité d'impression. Son acquisition peut se justifier pour une utilisation professionnelle poussée.

Conclusion

Les sorties couleur sont impeccables mais ce qui va empêcher son acquisition à titre personnel est bien évidemment son prix.

La Deskjet 500 offrant une qualité deux fois supérieure à un prix deux fois inférieur pour une utilisation courante en monochrome, il faut vraiment avoir un besoin réel de sorties en couleur pour alléger son porte-feuille de presque 10.000 FRF.

Si j'avais un souhait à formuler ce serait l'apparition d'un nouveau modèle offrant de meilleures performances (bac à feuilles, possibilités étendues d'options, impression 300 dpi avec une palette de couleur plus large), car la concurrence est de plus en plus féroce et offre des solutions professionnelles haut de gamme à des prix de plus en plus compétitifs.

Je ne crois donc pas m'avancer trop en annonçant la DeskJet 500 Couleur.

Thierry ARDOUIN

Note aux débutants

Nous accueillons tous les mois de nouveaux lecteurs et certains débutent peut-être dans l'informatique. Pour ne pas les laisser se perdre dans cet océan de vocabulaire étrange qu'ils découvrent à chaque ligne, voici quelques définitions :

Centronics : c'est la dénomination de l'interface parallèle au standard Centronics. Cette interface sert à l'échange de données entre l'ordinateur et l'imprimante. Il existe également des interfaces Séries (RS-232-C) et d'autres, spécifiques à chaque constructeurs, dont la HP-IB à laquelle je fais référence dans l'article.

FF : Form Feed. Avance le papier jusqu'à la feuille suivante. Dans le cas d'un chargement feuille-à-feuille : éjecte la page.

LF : Line Feed. Avance le papier d'une ligne.

dpi : dots per inch. Points par pouces. 180 dpi signifient que l'imprimante à la capacité de tracer 180 points par pouce (2,54 cm). Vous entendrez souvent parler des 300 dpi d'une imprimante laser.

NUMERIS *(3)*



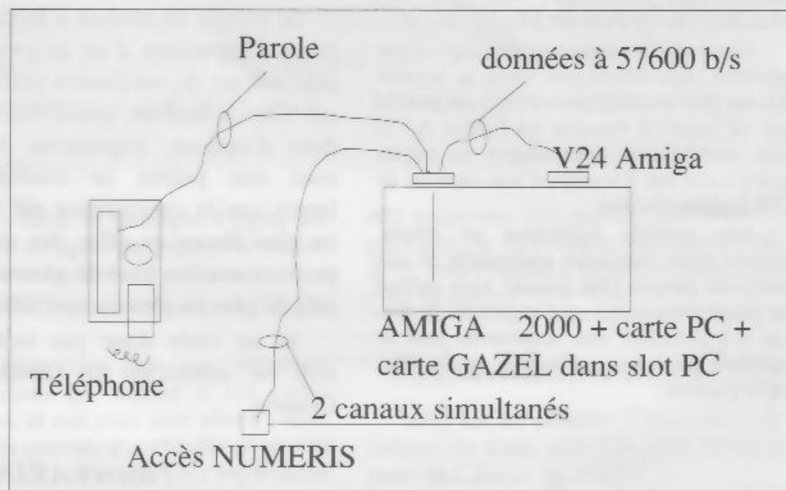
Voix et Data simultanément avec une carte Numéris pour Amiga 2000/XT

Dans l'article du N°40, je décrivais le raccordement d'un AMIGA (500, 1000, 2000 ou 3000) sur le réseau NUMERIS par le biais d'un adaptateur MATRA 820-2. Ceci permet la transmission de données à une vitesse effective de 57600 bits/seconde mais nécessite un poste téléphonique NUMERIS (175 Frs /mois location France Télécom) si l'on désire correspondre phoniquement (et simultanément) avec le correspondant distant. En effet, n'oublions pas que l'une des particularités du nouveau réseau est la possibilité d'accès aux deux canaux (64 Kb/s chacun) de façon simultanée! Cette spécificité le rend capable d'intégrer des applications Voix/Données ce qui est particulièrement intéressant dans un environnement multimédia nécessitant une liaison vocale.

Gazel

La société Euronis dont je parlais dans mon précédent article commercialise depuis peu, une carte Numéris pour compatible PC susceptible de répondre à ce genre de besoin. Elle s'appelle Gazel

Cette carte s'enfiche dans un slot d'extension du PC et est capable de piloter un poste téléphonique classique (analogique) qui lui est raccordé grâce à un logiciel très simple d'emploi. On peut ainsi appeler à l'aide de l'ordinateur un correspondant (Numéris ou non) ou être appelé par le même correspondant (la sonnerie est effectuée par le haut parleur du PC).



Cette carte possède de plus une prise de raccordement pour la sortie V24 de l'ordinateur hôte et peut être utilisée pour l'envoi et la reception de données. Elle est compatible avec l'adaptateur MATRA 820-2, accepte les commandes HAYES et le fonctionnement en mode V14 étendu à 57600 bits/seconde.

Sur un compatible PC on peut ainsi effectuer une transmission de données à 57600 b/s (grâce à un logiciel de communication classique : RN-COMM, PC ANYWHERE, TWINTALK ... etc) et SIMULTANEMENT on peut téléphoner au correspondant distant (grâce au second canal NUMERIS et au logiciel de téléphonie qui fonctionne en tâche de fond.)

L'intérêt majeur

Ce dispositif accepte des données allant ou provenant d'une interface V24 tout à fait classique...

Sur l'Amiga 2000 la passerelle PC-(carte XT ou AT) prend alors toute son importance, vous voyez où je veux en venir ...

La fonction téléphonie peut alors être allouée au monde PC tandis que la fonction transmission de données transite via la V24 de l'AMIGA par le biais d'un logiciel capable de fonctionner à 57600 b/s (par exemple JRCOMM) .

Et voilà l'affaire est dans le sac! Nous disposons maintenant d'un fabuleux outil de communication multimédia ...

Jean Gaillat

Equipe NUMERIS, IRET FRANCE TELECOM
Rue du Vellein 38090 VILLEFONTAINE

Matériel :

- Amiga 2000
- Carte passerelle A2088 ou A2286.
- Poste téléphonique .
- Carte Gazel et ses cordons de raccor dement

(à commander chez Euronis, 25 rue des jeûneurs, 75002 Paris
tel:40398750
prix approximatif :9000 Frs)

- Un raccordement Numéris accès de base pour l'équipement local et bien sûr la même chose côté distant !

Logiciels :

- Programme de communication réglé à 57600 b/s pour Amiga.
- Logiciel de téléphonie pour PC livré avec la carte Gazel.

On constate que tout cet ensemble n'est encore une fois accessible qu'au monde professionnel, mais un jour viendra...

INFORMATIQUE ULTIMA

10 agences en France

Paris: 5 Boulevard Voltaire 75011 Paris Tél: 16 (1) 43 38 96 31
Lille: 72, 74 rue de Paris 59800 Lille Tél: 20 42 09 09
Metz: 18 rue Pont des Morts 57000 Metz Tél: 87 32 16 43
Nantes: 6 rue Mazagran 44100 Nantes Tél: 40 69 15 92
Tours: 81 rue Michelet 37000 Tours Tél: 47 05 78 50
Bordeaux: 3 cours Alsace Lorraine 33000 Tél: 56 44 47 70
Perpignan: 8 av de Gde Bretagne 66000 Tél: 68 34 24 40
Dax: 56 av Victor Hugo 40100 Dax Tél: 58 74 18 63
Pau: 35 rue du 14 juillet 64000 Pau Tél: 59 06 91 77
Marseille: 26 rue de la Palud 13001 Marseille Tél: 91 33 24 25

Demandez notre catalogue de Logiciels et de matériels contre 2 timbres à 3F80. Demandez la liste de nos occasions

PROFESSIONNEL

DISQUES DURS

A500 HD 20 (20 Mo à 40 ms, garantie: 1 an)	2890F
A500 HD 30 (30 Mo à 40 ms, garantie: 1 an)	3790F
A500 HD 50 (50 Mo à 28 ms, garantie: 1 an)	3990F
A500 HD 50DC (50 Mo à 17 ms, garantie: 2 ans)	5440F
A500 HD 80 (80 Mo à 24 ms, garantie: 1 an)	5590F
A500 HD 105DC (105 Mo à 17 ms, garantie: 2 ans)	7790F
A500 HD 160DC (160Mo à 19 ms, garantie: 2 ans)	9690F

EXTENSION MEMOIRE POUR A500 HD

Alimentation pour A500 HD (indispensable avec une extension mémoire)	298F
1 Mo	528F
2 Mo	1056F
4 Mo	2398F
8 Mo	4798F

PROMO SOFT

DE LUXE PAINT IV	790F
PRO 24	2690F
STUDIO 24	1350F
GFA BASIC v 3	NC

BORNE INTERACTIVE

Consultez notre spécialiste au 87 32 16 43

les Promos du MOIS

Ecran Multisynchro.
Ecran couleur Stéréo Visto.
Disquettes 3"1/2.
Joystick et Jeux.
A2000.
Prix extra sur toute imprimante achetée en même temps que l'ordinateur.
Possibilité de crédit.

AMIGA 500

A500 + extension de 512K	2690F
avec moniteur couleur	4690F
A500 PLUS (1Mo)	2990F
avec moniteur couleur	4990F
A500 PLUS version 2Mo	3890F
avec moniteur couleur	5890F

pour chaque configuration couleur Ultima vous offre (outre un prix sympa) une manette de jeu et une boîte de disquettes.

EXTENSIONS

Extension de 512Ko sans horloge	270F
Extension de 512 Ko avec horloge	350F
Carte extension à 2Mo, livrée avec 0K	450F
Carte extension à 2Mo, livrée avec 512K	NC
Carte extension 2Mo, livrée avec 2Mo	1290F



Scanner à main avec logiciel Promo !

PROMO IMPRIMANTES

STAR, CITIZEN, HP Deskjet et CANON BJ
NOUVEAU : Deskjet couleur

STAR promo sur toute la gamme

Lecteur externe 3"1/2	590F
Lecteur externe 5"1/4	990F

nouveau: lecteur 3"1/2 extra plat

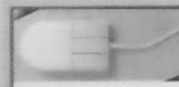
ACCESSOIRES ALPHA DATA



RA5-2M
carte d'extension de 0Kç à 2MO pour A500



OMM-MT
souris switchable Amiga / Atari
souris opto-mécanique, mouvement rapide et doux.
micro interrupteur boutons solides, tapis et support
OMM-MT-S: idem mais sans tapis ni support



OPM-MT
switchable Atari / Amiga
souris optique, haute résolution avec vitesse de piste de 600mm/sec, boutons micro touches



TKB-MT
switchable Atari /Amiga
trackball avec encodage opto-mecanique



TKB-MT-AC
série CRYSTAL
switchable Atari / Amiga
superbe trackball avec boule transparente lumineuse (éclat rouge ou vert en fonction du bouton actionné), ergonomie étudiée, stabilité extrême

Tarif Alpha Data

SOURIS :	
OMM-MT-S	165F
OMM-MT	195F
OPM-MT	390F
CLM-MT	590F
TRACKBALL :	
TKB-MT	290F
TKB-MT-AC	440F

Recevez le catalogue des produits Alpha Data sur simple demande



CLM-MT
Infra-Rouge
switchable Atari / Amiga
souris sans fil transmission infra-rouge, tableau frontal des indicateur LED, branchement extérieur pour rechargement rapide

BON DE COMMANDE

à renvoyer à notre agence de Paris
ULTIMA: 5 Bd Voltaire 75011 Paris
pour les renseignements VPC téléphonez au 16 (1) 43 38 96 31, demandez Sabine

Les offres sont valables jusqu'au 31/12/1991. Les promos ne sont pas cumulables. Photos non contractuelles. Prix révisables sans préavis en fonction du marché. Offres dans la limite des stocks disponibles.

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. :
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.
Possibilité de crédit (après acceptation de notre partenaire financier)

Produit	Prix	Produit	Prix
....		....	
....		....	
....		Montant	....
....		Total	....

Port matériel 100F - Port logiciel 25F

les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif

L'Amiga Source Editeur (A.S.E)

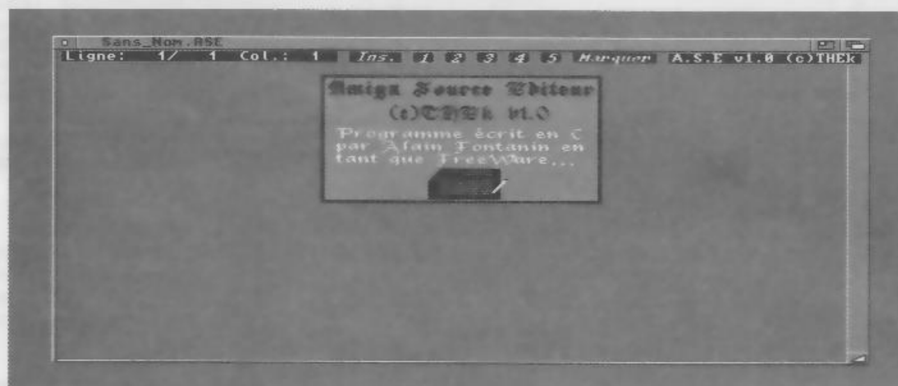
Un super Editeur pour programmeur

Il commence à y avoir de plus en plus d'éditeurs de texte sur l'Amiga et tant mieux. Mais pour trouver un éditeur 100% en français dans le FreeWare, et ayant comme ambition l'édition de programmes sources..c'est plus rare.. Un peu par hasard je suis tombé sans me faire mal sur un éditeur de ce type. Il s'appelle ASE pour Amiga Source Editeur. Il a été écrit en Lattice C V5.02 par Alain Fontanin.

Par certains aspects je le trouve fabuleux. Je vais donc essayer de vous faire partager mes impressions.

D'abord quelque chose qui va faire plaisir à Ed:; les touches A-S ne provoquent pas une recherche mais sauvent bien le document. De plus A-V, permettent de sauver sous le nom originel et A-W de sauver le document et de quitter le programme.

Amiga Source Editeur permet d'écrire des documents/sources d'un maximum de 6000 lignes comportant au plus 999 caractères, soit (6 Mo de RAM!).



Sa taille sur disque est de l'ordre de 40 Ko, lorsqu'il s'installe en mémoire. Il occupe environ 170 Ko et 137 Ko lorsqu'il est mis en sommeil (récupération de la mémoire vidéo (inclus dans la CHIP-RAM) utilisée par les fenêtres, menus).

Bien entendu il est possible de pratiquer des recherches, créer un nouveau document (A-Z), Lire (A-L), insérer (A-I), Sauver sous (save as) (A-S) créer un bloc, copier un bloc, couper un bloc, sauver un bloc etc. Ce qu'il est possible de faire avec un éditeur classique il est possible de le faire avec ASE.

Voyons maintenant ce qu'ASE a en plus de la plupart des autres éditeurs de sources classiques. Je vous livre donc quelques extraits remaniés de la documentation. L'auteur exige d'ailleurs qu'elle soit toujours accompagnée du programme (et c'est bien normal).

(J'ouvre une parenthèse: ce n'est pas parce que c'est du DP en Freeware que l'on peut tout se permettre. C'est justement le contraire qui devrait se passer. Il faut avoir plus de respect pour ce genre de travail que pour la critique d'un programme commercial. Pensez un peu au travail que cela doit représenter et au détachement (héroïque) de l'auteur qui ne vous demande aucune contrepartie financière en échange, seulement un peu de reconnaissance et de respect pour son travail... En tout cas moi je tirerai mon chapeau sans hésiter si j'en avais un...)

Sommeil

(Amiga Droit + M)

Permet de mettre en état de veille *A.S.E* en fermant la fenêtre principale et en en ouvrant une petite en haut de l'écran, permettant ainsi d'aller librement travailler à autre chose car *A.S.E* est totalement multitâche. De plus, lors de sa mise en sommeil *A.S.E* rend 40 Ko au système. Pour revenir à votre éditeur il suffit de fermer la petite fenêtre.



Calculer

(Amiga Droit + =)

Voilà une petite calculatrice pas très évoluée mais c'est mieux que rien et de plus utile. Lors de l'appel de cette fonction, une fenêtre s'ouvre et l'ensemble de l'utilisation de la calculette se fait alors avec la souris en utilisant des gadgets. Deux gadgets de chaîne (les deux petites boîtes rouges) permettent de saisir les deux opérandes. Puis il suffit de cliquer sur le gadget correspondant à l'opération arithmétique désirée:

+ Addition.
- Soustraction.
* Multiplication.
/ Division.
% Modulo (reste de la division).

Les deux autres gadgets permettent:

- L'un d'insérer le résultat de l'opération à l'intérieur du source à partir du curseur.
- L'autre de conserver dans des mémoires (10) les différents résultats dont vous voulez conserver la valeur.

Formater

(Amiga Droit + !)

Cet ensemble de fonctions de mise en page comprend:

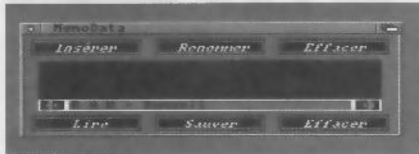
- "Pas d'espaces avant": Enlève tous les espaces se trouvant avant le premier caractère.
- "Pas d'espaces après": Enlève tous les espaces se trouvant après le dernier caractère.

L'option suivante est une fonction qui intéressera au plus haut point les personnes travaillant en C. (même si Alain avoue quelques bugs pour cette option)

• "Format Source C": Formate votre source selon les règles de présentation du C.

• "Centrer: Centre à l'intérieur de la fenêtre l'ensemble des lignes sélectionnées.

Après avoir sélectionné la/les fonction(s) désirée(s), il faut définir le domaine d'action (Ligne courante, Morceau, texte) puis il suffit de cliquer sur Ok! et d'admirer le résultat.



Memodata

(Amiga Droit + ")

MD (son petit nom) est une petite base de données permettant pour A.S.E la gestion des mots/chaînes de caractères clé. La fenêtre de MémoData contient un ensemble de gadgets permettant la gestion des données réparties en trois groupes permettant:

D'insérer un nouvel enregistrement dont les données ont préalablement étaient saisies dans la boîte; de les renommer; de les effacer.

Le deuxième groupe permet grâce aux deux flèches de faire un scrolling Haut/Bas pour visualiser l'ensemble des enregistrements de la base (au maximum 200 de 30 caractères).

La troisième rangée permet de Lire, Sauver, Effacer en mémoire une base de données.

A.S.C.I.I

(Amiga Droit + $)

Permet d'insérer dans le document actif n'importe quel caractère ascII. (c'est très pratique pour trouver LE caractère que l'on n'arrive pas à trouver sur son clavier du premier coup d'oeil) Pour cela il suffit d'amener le curseur de la fenêtre ASCII sur le caractère désiré avec la souris ou le curseur puis de cliquer sur Insérer.

Programmer FKey

(Amiga Droit + §)

Permet comme son nom l'indique la programmation des touches de fonction. Pour cela il suffit d'appeler la fonction, d'appuyer sur la touche de fonction que vous voulez programmer (son nom apparait dans le titre). Il vous suffit alors d'insérer le texte dans la boîte, ex: '#INCLUDE <>'. Pour plus de souplesse l'auteur a imaginé un semi-langage qui pourra nous rendre service.

Quelques exemples:

xXXX: Permet de positionner le curseur sur la Colonne XXX.

S: Attends qu'on appuie sur le bouton gauche de la souris.

wDDD: Attend DDD 50ième de seconde. etc...

En résumé

• La petite Base de Données intégrée (MémoData) permet de gérer l'ensemble des mots-clé des différents langages.

• Sa petite calculatrice intégrée peut rendre de grands services lors de la création de routines un peu complexes.

• *A.S.E* est capable d'exécuter des commandes externes: commandes de l'*AmigaDos*, mais aussi *Compilateur/ Linker/ Debuggeur*.

• Pour les coinCés du C, A.S.E leur offre une petite gâterie: une fonction permettant de Formater le source C selon les règles du C.

• *Scrolling/Affichage* rapide surtout si l'on utilise l'utilitaire *FF* du *WorkBench* ou *BlitzFont* du *Domaine public*.

• Lecture/ Ecriture/ Sauvegarde/ Insertion /Impression de documents, sources.

• Gestion des unités de masses *(Dfx:, DHx:, RAM:)* par des fonctions internes: *Renommer/Effacer/Commenter* un fichier.

• Possibilité d'exécuter des commandes externes.

• Gestion de morceaux de texte (blocs)

• Possibilité d'effacer *Caractère/Mot/ Ligne/Morceau/Texte*.

• Formatage de texte.

• Programmation des touches de fonction (Semi-Langage).

• *Recherche/Remplacement*.

• *A.S.E* est à l'aise aussi bien en *PAL* quand *NTSC*.

Le futur d'ASE

Alain se fixe quelques objectifs pour l'avenir.

• Des popup menus

• Un *Port ARexx* avec un langage de programmation adapté à l'éditeur!

• Le sélectionneur de fichiers de la bibliothèque *ARP*.

• La possibilité d'éditer simultanément plusieurs documents.

• De nouvelles possibilités de formatage.

• La possibilité d'utiliser des documents compactés avec *PowerPacker*.

• La possibilité de créer des HyperTextes.

Bon courage Alain.

Où se procurer *ASE* ? Bonne question. J'ai trouvé cet éditeur sur le *DISK n°497* de *FDS*. Mais je suppose qu'il devrait (si ce n'est déjà fait) se retrouver dans un avenir proche auprès de toutes les associations *Dps* habituelles.

Le programme est en *FreeWare*. Vous pouvez donc le copier librement. L'auteur ne demande rien en échange mais évidemment n'autorise ni la modification du programme ni sa diffusion (qui serait réalisée avec profits) sans son autorisation.

Alain a également le projet d'écrire un compilateur *COBOL* pour *Amiga*. (Voilà qui comblerait LA lacune en matière de langage de programmation de gestion sur *Amiga*...)

Pour contacter l'auteur (contact au sujet de la programmation et bugs reports) voici son adresse:

Alain Fontanin

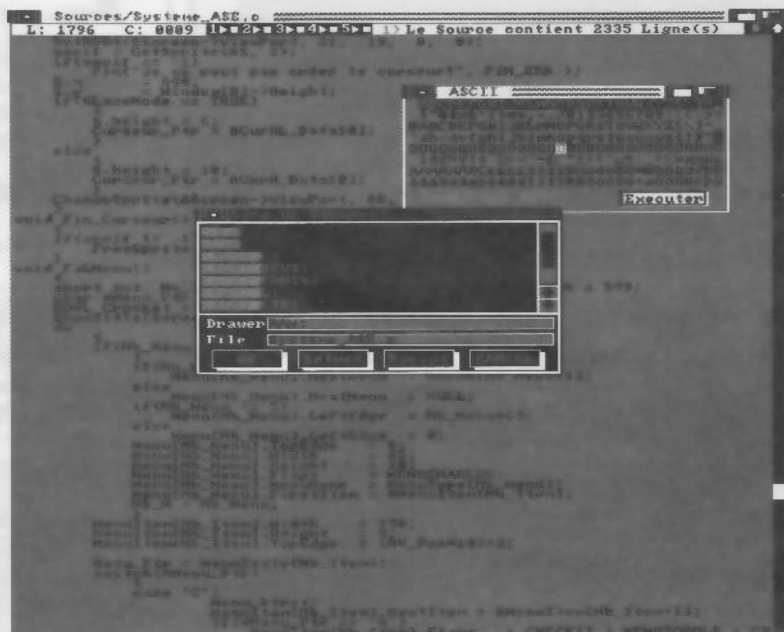
13 Traverse du Gamay

ZAC des Fougéres

38090 Villefontaine France

L'*Amiga* est autre chose qu'une machine de jeu; et s'il faut encore vous en convaincre grâce à des gens comme Alain Fontanin et son *ASE* vous devriez ne plus avoir de doutes. Bravo et merci Alain.

Xavier Leclercq



La Saga de L'AMIGA

LES CIRCUITS DE L'AMIGA

Deuxième épisode

En introduction nous rappellerons quelques points.

L'interface graphique moderne a été entièrement inventée par Xerox Parc, avec les machines Alto en 1973-75 et Dorado en 1975-79. Les concepts de fenêtres, menus déroulants, icônes voire de polices reposent sur les opérations de 'bit blit, manipulations binaires de zones rectangulaires. Dans les machines de Xerox, un processeur spécial est partagé en micro-tâches en fonction des entrées/sorties, les opérations de bit blit sont microcodées (inscrites dans le processeur), le raster (spot vidéo) est synchrone avec les accès mémoire du processeur. On peut dire que presque tous les projets de machines à interface utilisateur graphique soignée qui ont suivi découlent d'une volonté d'adapter les machines de Xerox à des budgets raisonnables, utilisant des processeurs standards (c'est en général le 68000 qui a été choisi).

Quelques exemples

Citons le Lisa d'Apple (1981-83), devenu Macintosh, où l'on abandonne la modularité en figeant à l'origine les sources d'I/O et en leur attribuant des 'slots temporels' invariables (la vidéo est en mémoire centrale et le bit blit est logiciel),

● **le terminal Blit de Bell**, destiné à donner à Unix des consoles avec fenêtres, souris, menus et textes lisibles,

● **le Sun 1 de Berkeley**, où le bus partagé entre l'unité centrale et le réseau a un débit si faible qu'il faut adresser la mémoire graphique spécialisée par une circuiterie permettant de désigner un bloc (segment horizontal) (le Sun 2 utilisera un bus graphique séparé),

● **l'Apollo** qui avec le DN40 n'implémentait que les copies de rectangles de la mémoire graphique, avant de traiter toutes les opérations de bit blit dans toute la mémoire dans ses versions suivantes, et quelques autres machines que l'on oublie trop vite, dont l'Amiga qui introduit de bons compromis (mémoire semi-spécialisée, "full-hard", bit blit complet...). Nous y reviendrons plus loin.

Il faut signaler ici que la démarche des machines graphiques 3D est radicalement différente: il s'agit alors de réaliser en temps réel les changements de repères, la mise en perspective, le clipping et la détermination des faces cachées, en passant en général par un pipe-line graphique voire des solutions parallèles. On peut citer les Iris (Silicon Graphics), Cubi7 (Celar), Getris, et les machines de ray tracing Cristal (CCETT), Meico et celle d'ATT.

On trouvera des développements sur toutes ces machines à interface graphique dans la thèse de Philippe Matherat (Paris VI, mai 88)

Circuiterie graphique de l'Amiga

La mémoire est 'semi-spécialisée', en ce sens que les custom chips n'accèdent qu'à une partie de la mémoire, appelée chip memory (sorte de mémoire préférentiellement dédiée aux I/O: dessins, sons...), alors que le processeur voit toute la mémoire, la partie dont il a l'exclusivité (appelée fast memory) étant plus indiquée pour le code des programmes et les données non graphiques.

La chip

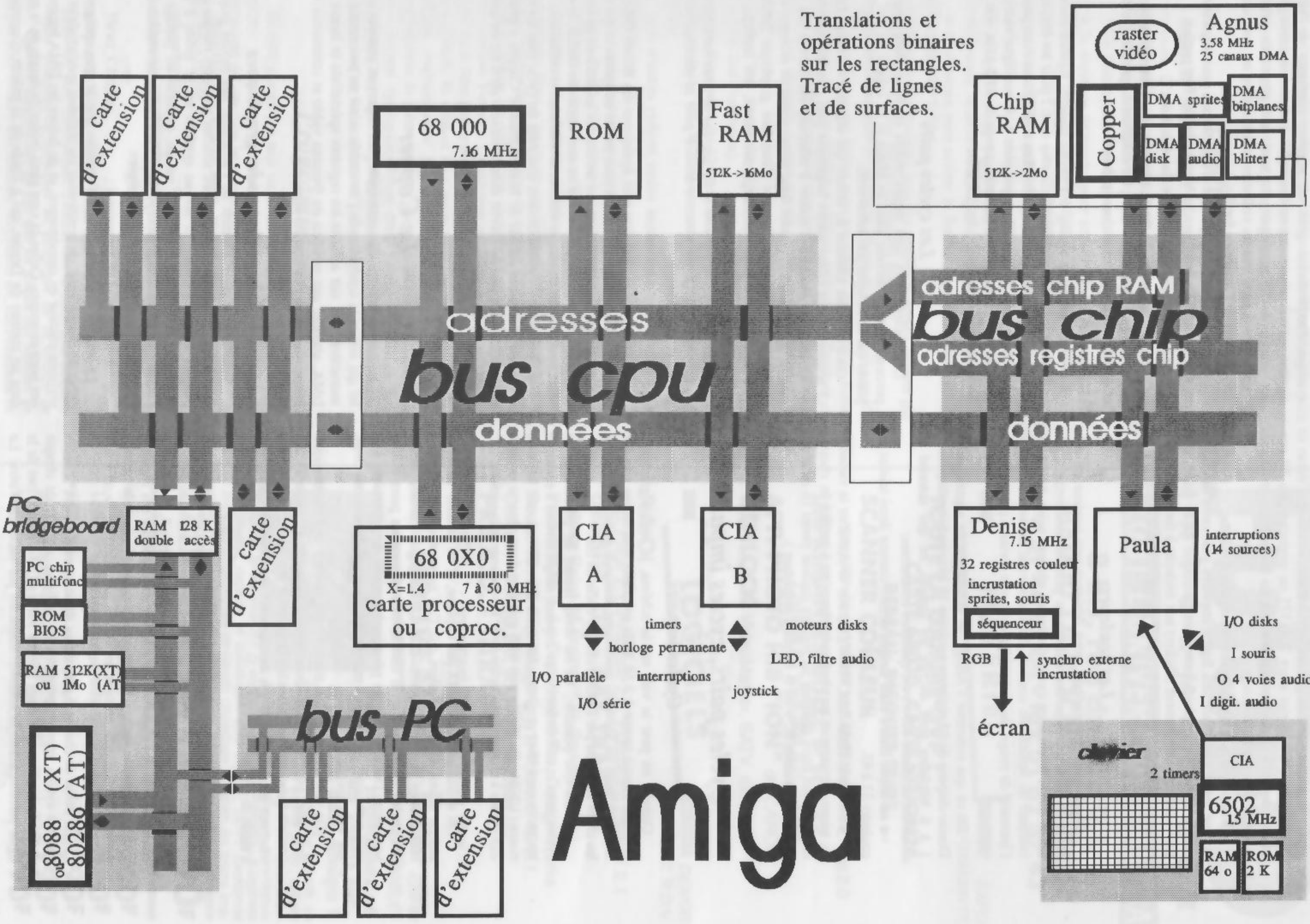
La partie chip est synchronisée sur le raster et utilise des slots temporels plus ou moins rigides. Un processeur général simplifié (Copper) contrôle l'usage des 25 canaux DMA par les circuits spécialisés, dont un blitter capable d'effectuer toutes les opérations binaires entre 3 entrées et une sortie rectangulaires, ainsi que de tracer des droites et remplir des formes fermées.

Cpu

La partie cpu est plus classique. Elle peut elle-même supporter le DMA de la part d'extensions apportant de nouvelles I/O (comme un disque dur, par exemple).Il est à noter que lorsque le processeur n'accède pas à la partie chip, le bus cpu et le bus chip sont déconnectés et fonctionnent indépendemment.

La vidéo

La vidéo de l'Amiga est basée dans sa version européenne sur les spécifications PAL: 625 lignes entrelacées à 50Hz , ce qui autorise les résolutions classiques 512 ou 256 en vertical, avec 640 ou 320 en horizontal. Cela correspond aux modes (no)interlace et low(/high)res. Avec le mode overscan, on peut exploiter toute la



Amiga
bus cpu
adresses
données
bus chip
adresses chip RAM
adresses registres chip
données
bus PC
PC bridgeboard
carte d'extension
carte d'extension
carte d'extension
carte d'extension
carte d'extension
carte d'extension
carte d'extension
68 000
7.16 MHz
ROM
Fast RAM
512K->16Mo
Translations et opérations binaires sur les rectangles. Tracé de lignes et de surfaces.
Chip RAM
512K->2Mo
Agnus
3.58 MHz
25 canaux DMA
raster vidéo
Copper
DMA sprites
DMA bitplanes
DMA disk
DMA audio
DMA blitter
68 0X0
X=1.4
7 à 50 MHz
carte processeur ou coproc.
CIA A
CIA B
timers
horloge permanente
I/O parallèle
interruptions
I/O série
moteurs disks
LED, filtre audio
joystick
Denise
7.15 MHz
32 registres couleur
incrustation
sprites, souris
séquenceur
RGB
synchro externe
incrustation
écran
Paula
interruptions
(14 sources)
I/O disks
I souris
O 4 voies audio
I digit. audio
2 timers
CIA
6502
1.5 MHz
RAM 64 o
ROM 2 K
RAM 128 K double accès
PC chip multifonc
ROM BIOS
RAM 512K(XT) ou 1Mo (AT)
8088 (XT) ou 80286 (AT)

vidéo en utilisant les marges souvent laissées autour de l'écran en informatique. On atteint alors 704x575 en overscan (les 50 premières des 625 lignes correspondent à un temps mort et ne sont pas affichées par les moniteurs).

(Rappelons que l'entrelacement consiste à afficher en alternance une trame constituée des lignes impaires puis celle des lignes paires. Quand on exploite cette caractéristique de la vidéo, cela provoque un scintillement (flicker) aux endroits à fort contraste, à moins d'utiliser un désentrelaceur et un moniteur adéquats.)

Les couleurs

D'une manière générale, pour désigner une couleur on a le choix entre passer par une palette ou préciser directement une teinte. Dans le premier cas il faudra en chaque point de l'écran indiquer un numéro de couleur, dans le second on aura besoin de l'intensité de rouge, de vert et bleu avec une certaine précision.

En ce qui concerne l'Amiga, le générateur de signaux RVB Denise dispose de 32 registres couleurs 12 bits, mais on dispose de 1 à 6 bitplanes pour décrire les images, ce qui autorise 64 couleurs, et même 4096 avec quelques contraintes:

- **un mode Extra Half Bright** définit comme demi-teintes les couleurs 32 à 63.
- **un mode Hold And Modify** permet de spécifier la variation de teinte par rapport au pixel précédant (on a en fait le choix à chaque pixel entre désigner un registre couleur parmi 16 ou changer la composante R, V ou B du pixel précédant).

Cycles pairs, cycles impairs

Cycles impairs

Comme on peut le voir sur le schéma, le circuit graphique principal Agnus tourne à 3.58 MHz soit deux fois moins vite que le 68000, mais un Move du processeur demande 4 cycles alors que les chips accèdent par DMA à chaque cycle du bus.

Autant que possible, on va donc laisser au processeur les cycles pairs et utiliser les cycles impairs, ce qui revient à encastrer les accès sans léser personne. Un cycle dure 280 ns, une ligne du raster (1/50Hz)/312lignes soit 63.5 s, il faut donc répartir environ 225 cycles à chaque ligne vidéo (voir le chronogramme joint).

On utilise un canal DMA par bitplane, et on lit donc 16 bits à chaque accès. On trouve alors que l'on ne peut supporter que 4 bitplanes en lores et 2 en hires (225/2*16/640) si l'on se contente des cycles impairs, et qu'il faut investir des cycles pairs si l'on veut plus. Dans ce cas, on pénalise les accès du processeur à la chip ram, alors que jusqu'à maintenant l'activité des custom chips, lui, était invisible.

(On voit bien que l'on travaille aux limites de l'électronique. Pour aller plus loin (plus haute résolution, mode 12 voire 24 bits 'vrais') il faudrait modifier les chips pour les faire travailler plus vite, sur plus de bits. Il y a des rumeurs qui courent, concernant l'étude de tels projets ...)

D'autre part, le hardware de l'Amiga (en l'occurence Denise) gère directement les sprites, petits objets qui sont incrustés sur l'image (le pointeur de la souris en est un). Il y en a 8, définis en 4 couleurs dont une transparente (on fait correspondre des registres couleur à chaque sprite), La largeur est de 16 pixels et la hauteur quelconque (on peut grouper les sprites par paires de façon à disposer de 16 couleurs).

En début de chaque ligne, il faut donc a priori faire 8*2 accès (sur les cycles impairs) pour décrire la ligne courante de chaque sprite, la position en x étant fournie par les DMA sprites lors de la ligne précédant l'objet, celui-ci finissant par un double zéro. Le système d'exploitation gère un nombre supérieur de Virtual Sprites, mais il ne pourra y en avoir plus de 8 à un moment donné sur une ligne. D'autre part, le hard sait gérer des priorités (profondeurs) ainsi que les collisions entre sprites ou avec certaines couleurs de l'image de fond.

Ceci est utilisé par le système d'exploitation pour implémenter les Graphics ELéments (dont les Virtual Sprites font partie).

Il gère également la vitesse et l'accélération.

En cas d'overscan, le DMA bitplane peut venir empiéter sur les sprites qui disparaîtront alors, à l'éxeption du premier (le pointeur de la souris) qui est toujours présent.

Pour compléter le timing des cycles impairs, rigides, citons 4 accès pour le rafraîchissement de la chip ram, 2 pour les disquettes et 4 pour chacune des voies sonores. Les échantillons étant pris sur 8 bits, on a donc 2 échantillons par piste à chaque ligne vidéo, ce qui donne une fréquence d'échantillonnage de 31.5 kHz, soit une fréquence audio maximale de 15.7 kHz.

Les cycles pairs

Les cycles pairs sont moins stricts et disponibles pour le processeur, mais servent aussi au blitter et au copper (et aux bitplanes qui ne tenaient pas autrement).

On a déjà fait allusion au blitter, qui utilisant 4 canaux DMA (3 sources et une cible) assure largement plus que les opérations de bit blit élémentaires (l'action à effectuer est décrite par une somme de minterms et permet donc toutes sortes de mixages et de masquages). Il va sans dire que l'interface graphique Intuition l'utilise largement pour l'affichage des fontes, des fenêtres, des menus, etc.

(NB: un minterm exprime le ET logique de deux variables ou de leur négation. Toute fonction binaire peut se décomposer en somme de minterms.)

Le système d'exploitation gère également des Blitter OBjects, objets graphiques trop importants pour passer en sprites et qui sont pris en charge par le blitter, ce qui assure des animations en temps réels d'objets importants. Comme ce sont aussi des GELS, le système peut prendre en charge vitesse, accélération et collisions.

Le blitter peut éventuellement concéder un cycle tous les trois cycles au processeur en cas de besoin, mais le Copper a priorité absolue (ce qui a peu de gravité dans la mesure où il est en attente la plupart du temps).

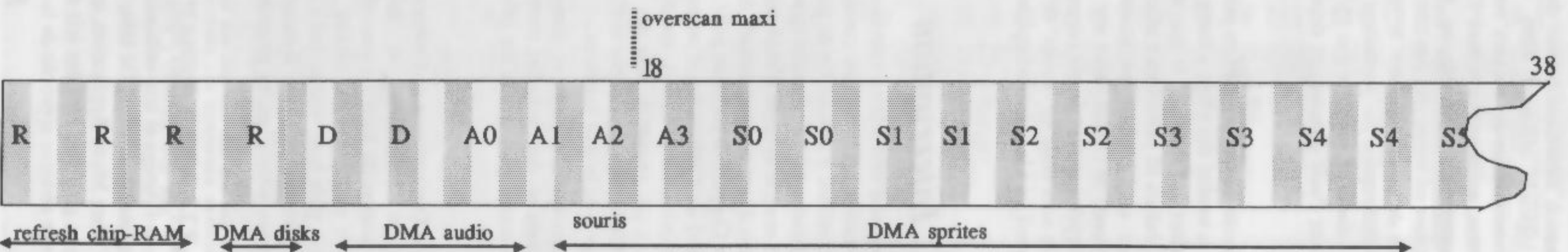
Le Copper

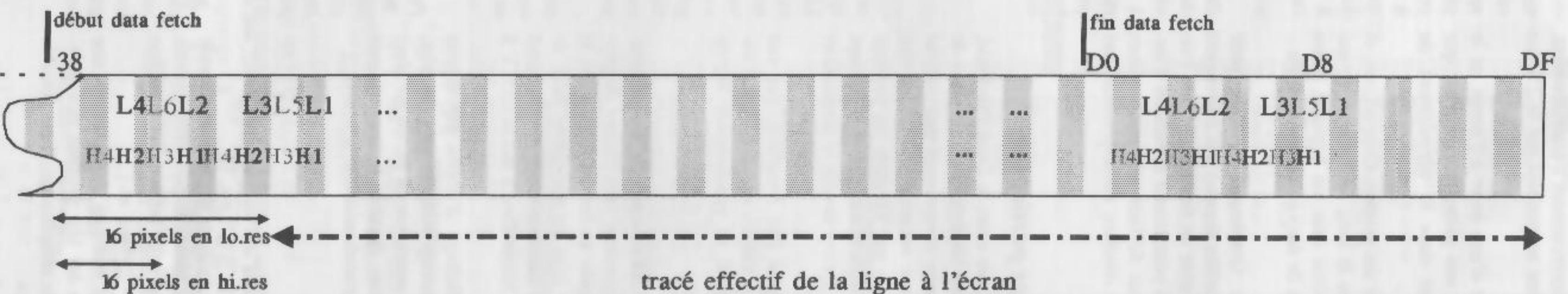
Le copper joue un rôle autrement plus important puisque c'est lui qui assure la cohérence de l'ensemble: c'est un processeur à 3 instructions qui sait affecter les registres spécialisés et lancer les DMA, attendre une position du faisceau vidéo et contourner une instruction si une position est dépassée.

Affichage des modes graphiques

Pour mieux saisir l'intérêt de l'affichage des modes graphiques il faut savoir que l'Amiga sait afficher plusieurs modes graphiques simultanément. Au niveau système on se limite à une seule résolution dans une ligne, ce qui entraine un partage de l'écran (View) en zones superposées (ViewPorts), de résolutions, de profondeurs et de palettes différentes.

Le rôle du Copper est alors d'attendre que le spot atteigne le début de chaque zone, de positionner les registres spécialisés et les registres couleur en conséquence, et de lancer les DMA bitplanes aux bons moments. Celles-ci vont alors 'vider' le dessin de la zone dans un registre de Denise, qui à l'aide de la palette courante et





Chronogramme d'une ligne de raster vidéo.

(détail des cycles impairs (en gris), les cycles pairs étant utilisés par le copper, le blitter et le 68000.)

après incrustations, va fabriquer au fur et à mesure un signal RVB envoyé au moniteur.

A une situation donnée du View correspond donc une CopperList, programme du Copper généré par le système d'exploitation à chaque modification de l'organisation du View (en fait il y en a deux pour pouvoir traiter correctement l'entrelacement. Elles sont stockées en chip ram et sont accessibles par le 25ième canal DMA).

Remarquons que le déplacement d'une zone à l'écran ou le défilement d'un large bitplane dans une petite fenêtre n'est que l'affaire d'une modification d'offset dans le déroulement du DMA, et se fait donc instantanément .

On peut à la rigueur programmer ses propres CopperLists, et ainsi changer la couleur d'un registre le long de l'image, ce qui permet de produire des dégradés même avec un bitplane, voire perturber le calage des fenêtres (effets de drap qu'on secoue), etc ..

Ceci est utilisé par l'Interface Graphique Intuition pour implémenter des 'méta-fenêtres' (appelées écrans) qui regroupent dans une résolution donnée un ensemble de fenêtres, et que l'on peut abaisser ou relever avec la souris pour laisser apparaître d'autres écrans en dessous (ce qui permet de bien séparer certaines applications). Les portions d'écrans visibles correspondent aux ViewPorts.

Un mode d'affichage particulier

Pour être complet, il faudrait encore citer, le Dual PlayField, qui permet de considérer une partie des bitplanes comme plans de popup, c'est à dire une première image comprenant une couleur transparente qui laisse apparaître une seconde image (ce qui autorise des masquages faciles comme par exemple un paysage par un cockpit au premier plan). Ces deux champs de bits peuvent avoir des scrollings différents, et les sprites savent se positionner chacun sur ou entre les deux images.

Notons enfin que la couleur 0 peut être remplacée par une source externe à l'Amiga (incrustation vidéo), ce qui se fait d'autant plus facilement que le raster peut se synchroniser depuis l'extérieur.

Tout ceci fait que les opérations 2D courantes sont confortablement assurées en temps réel pratiquement sans charge du processeur (il existe une rubrique consacrée au format Anim dans le standard de fichier IFF). J'ai même déjà vu une démo faire de l'animation avec décompression à la cadence vidéo sur un quart d'écran (ce n'est pas pour rien que Commodore a fait le CDTV à partir d'un A500!).

La technique d'incrustation (affichage d'objets par dessus l'image) permet d'économiser beaucoup d'opérations inutiles: pensez au coût de déplacement d'une souris sur un PC ou un Mac! Il faut sauvegarder une portion d'écran, dessiner le curseur, puis rétablir l'affichage et incrémenter les coordonnées de la souris ...

Le blitter

Le blitter est capable de sortir 16 millions de bits par seconde pour le remplissage ou l'affectation de blocs (ce qui donne environ 1000 rectangles 100x100 par seconde et par bitplane, et 1 million de bits par seconde pour le tracé de vecteurs.

Les lignes peuvent reproduire un motif et s'afficher via une opération binaire. Les opérations de bit blit peuvent être pipelinées (réalisées dans la foulée) avec le remplissage. Il est possible de choisir le sens de parcours des blocs.

De plus, on peut tester le résultat d'opérations binaires sur tout un bloc (par exemple pour tester les collisions entre un objet et l'image), et le blitter s'occupe également d'opérations non graphiques comme le décodage de données venant des disquettes.

Là aussi, le blitter fonctionne au maximum lors des déplacements de fenêtres très colorées, et gagnerait à voir la largeur de bande du chip bus multipliée (surtout dans un contexte multitâche...).

Une programmation astucieuse permet de dépasser certaines limites: certains logiciels affichent 4096 couleurs en haute résolution. Des démonstrations de 'hackers' remplissent l'écran de sprites en mouvement, animent des scènes 3D simples en faces pleines éventuellement à motifs 2D ou translucides (et en couleurs!), font évoluer en temps réel des courbes ou des surfaces à base de centaines de points, utilisent le blitter pour certaines transformations géométriques, ou produisent des 'sons' jusqu'à 1.74MHz! (le DMA audio ne supporte que 15.7 KHz mais on peut à la rigueur alimenter Paula directement depuis le processeur, le copper, le blitter...)

L'utilisation directe du Copper est très prisée des bidouilleurs dans la mesure où la totalité des chips y compris le blitter et l'audio peuvent être ainsi commandés, et que de nombreux effets vidéo peuvent être réalisés en perturbant l'affichage. On peut aussi à la limite dessiner sans bitplane en attaquant directement le registre couleur 0 (fond) de Denise, mais une instruction du Copper s'exécute en 2 cycles (pairs) ce qui correspond à 8 points en basse résolution. On aura donc 40 'points' de large en 4096 couleurs avec une CopperList à la place de bitplanes.

Interruption

Nombre de sources d'interruption internes permettent au processeur une exploitation optimale des circuits graphiques: une interruption est déclenchée à chaque fin de trame (Vertical Blank Line) et en fin d'opération blitter ou audio (pour alimenter avec un nouvel échantillon), mais le système d'exploitation peut gérer l'attente pour un process d'une position donnée du raster à l'écran (il va alors modifier la CopperList courante pour insérer à la position voulue un Wait suivi de l'affectation d'un registre de Paula qui génèrera une interruption sur le CIA B, qui déclenchera une routine appropriée...), ce qui permet de faire des animations d'objets ou de tracés sans flicker et sans double buffer puisque l'on sait alors se synchroniser avec le spot lumineux.

C'est utilisé dans quelques jeux et démos, mais il est plus commode de s'en tenir au double-buffer (surtout pour les animations d'images), d'autant plus que c'est pris en charge par le système.

La complexité de l'architecture de l'Amiga ne doit pas donner l'impression que sa programmation est compliquée ou 'bidouillesque': la gestion du hard est complètement assurée par une couche logicielle multitâche bas niveau, la graphics library, elle-même, utilisée à plus haut niveau par l'interface utilisateur Intuition dont nous parlerons plus tard. Il existe même en domaine public des sur-couches simplifiant la programmation des objets d'Intuition!

On trouvera toutes les informations complémentaires sur les circuits graphiques de l'Amiga et leur utilisation (directe ou à travers le système d'exploitation) dans "la bible de l'Amiga" et "le livre du graphisme" chez Micro-Application, qui comportent quelques erreurs (que j'ai peut-être répétées ici) mais qui dans l'ensemble constituent une sérieuse approche de la machine.

Fabrice Neyret

Le mois prochain: "Le système d'éxploitation Exec"

3615 JESSICO
SUPER QUIZZ !
CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER

JESSICO



"Quand les prix sont si bas, les souris dansent"

COMPILATIONS

MOVIES STARS 292
Dick Tracy +Moonwalker + Indiana jones
J.LANGE MYSTERIES 292
Maupiti island + Manoir de morteville
FOOTBALL CRAZY 252
Kick off 2+Player manager+Final whistle
LES MAITRES DE L'AVENTURE 292
Maupiti island+ope.stealth+Voyageurs du temps
PALACE HITS 292
STUNRUNNER +Emotion +Castle master
Manchester united
SUPER STARS SPORT 292
Beach volley +Rugby simulator +Kick off
+ Great court
3D SUPER STARS 292
F29 + Hard drivin + Stunt car +
Battle command
NRJ 3 292
F16 + Double dragon 2 +Italy 90
+Welltris +Turbo out run
SUPER ACTION PACK 292
Supercars +Impossamole + Switchblade
+Gary lineker + Toyota celica
SIMS PACK 362
Interceptor +Indy 500 +submarine attack
SUPER HEROES 292
Spy who loved me +Last ninja 2
Robocop +I.Jones last crusade
SWORD AND MAGIC 242
Targhan+Barbaria 2+Crystal arborea
TOP 3 282
Tennis + Pinball +Moonblaster
LES STARS 282
Skweek+Builderland+Superskweek
+ Bumpy
FULL BLAST 292
Ferrari F1 + Carrier command + P47
+Rick dang +Chigago 90+Highway p.
LES JUSTICIERS 3 292
Batman +Robocop 2+Shadow warrior
OCEAN ARCADE 292
Golden axe + Narc + Off road racer
Midnight resistance
OCEAN 3D 292
Manchester united. + Pro tennis tour
Beach volley + Off road racer
LES COSTOS 292
Flimbo's quest +Twinlord +Monsters
Rick dangerous 2
AVENTURES EXTRAORDIN. 292
Zac mac cracken + Iron lord +Rocket
ranger + Manoir de morteville
AIR COMBAT ACES 325
Falcon + Gunship +Bomber
LES BATTANTS 2 292
Rick dangerous 1&2 +Satan +Double
dragon 2+ Licence to kill
10 MEGA HITS 3 342
Stunt car + Last ninja 2 + 3 Stooges
+Foot man 2 +Highway 2 +Tetris
+Defender +Trivial 2 +Ranx +APB
AIR SEA SUPREMACY 292
Silent service +Gunship +P47 Thund
+Carrier command+F15 StrikeEagle
KARATE ACES 292
Double dragon 1&2 + Last ninja 2
Oriental games
QUEST OF GLORY 292
Cadaver +Midwinter+Bat+Bloodwych
10 GREATS GAMES 342
Ferrari F1 +Rick dangerous +Tintin
+Pic'n pile +Night hunter +Superski
+Carrier comman +Chigago 90
+Pro tennis tour + Xenon 2
TOP LEAGUE 292
Speedball 2 + Rick 2 +Falcon
+Midwinter + TV sport football
FUN RADIO 292
Tortues ninja + Back to the future 2
Day of thunder + Gremlins 2
TOP ACTION 225
Hard drivin + Strike force harrier
Pick'n pile + Licence to kill
SUPER SEGA VOL 1 242
Shinobi + Super monaco GP +E-swat
Golden axe + Crackdown
MAX 275
Turrican2+St dragon+Swiv+Nightshift
CAPCOM COLLECTION 242
Strider 1&2+Un squadron +Dinasty
Forgotten world +Ghouls'n ghosts
+Led storm + Duel
COMPILATION FALCON 352
Falcon + Mission 1 +Mission 2
LE TEMPS DES HEROS 282
Prince of persia +North & south
Moonblaster
LES STARS 282
Skweek + Buiderland +Bumpy
Superskweek
SUCCES STORY 225
Bumpy + Skweek + Turbocup +Crazy
shot + Space racer
TITUS ACTION 292
Off shore warrior+ Wild street + Fire
and forget 2 +Galactic conqueror
COMPIL TEST DRIVE 2 292
Test drive2 + les 4 Sceneries disks
GRAND STAND 292
World c.leaderb.+ Protennis + Gazza
+ Continental circus
VIRTUAL REALITY 1 292
Mindwinter 1+Starglider 2 +Carrier
command +Stuntcar racer +
Int.soccer challenge
VIRTUAL WORLDS 292
Driller + Castel master +
The crypt + Total eclipse
PLANETE AVENTURE 295
Indi. jones avent.+Maniac mansion
Explora 2+Portes du temps
MEGAMIX 272
Turrican + Chase hq
Shadow warriors + Altered beast
NRJ 2 292
Mystical + Light corridor+Shuffle.cafe
Crazy cars 2+Pinball magic +
STARS D'HOLLYWOOD 242
Batman +Indiana jones+Robocop
+Ghostbusters 2
SUPER SIM PACK 272
Italy 90 + Snowstrike +Heavy metal
+Turbo out run
ACTION PACK 262
Turrican 1+2 +Kick off +X-out

LOGICIELS JEUX

3D CONSTRUCTION KIT	375
3D MASTER GOLF	342
4 WHEELS DRIVE	252
7 COLORS	192
ADS + SHERMAN M4	282
AIGLE D'OR LE RETOUR	282
AGONY	252
AIR SUPPORT	252
ALIEN BREED 1MEG.	252
AMNIOS	252
ANOTHER WORLD	292
AVENTURES DE MOKTAR	292
BABY JO	282
BARBARIAN 2	252
BAT 2	342
BATTLE ISLE	292
BATTLE OF BRITAIN	292
BATTLE OF BRITAIN mission D.	155
BIRDS PREY 1Meg	342
BLUES BROTHERS	252
BONANZA BROS	252
BOSTON BOMB CLUB	252
BOOLY	242
CADAVER DATA DISK	145
CAPTAIN PLANET	242
CASTLES	292
CISCO HEAT	252
CROISIERE P. UN CADAVRE	272
CYBERCON 3	242
DAEMONGASTE	292
DARKMAN	242
DEMONIAC	292
DEUTEROS	242
DEVIOUS DESIGNS	252
DOUBLE DRAGON 3	242
DUCK TALES	242
ELF	242
ELVIRA 2	342
EPIC	292
EYE OF BEHOLDER	292
F19 STEALTH FIGHTER	282
F15 STRIKE EAGLE 2	342
FACE-OFF	252
FATE	325
FINAL FIGHT	252
FIGHTER COMMAND	292
FINAL BLOW	252
FIRST SAMOURAI	252
FLIGHT OF THE INTRUDER	342
FORMULA 1-3D	242
FORT APACHE	292
GAUNTLET 3	242
GOBLIINS	292
GUARDIANS	262
HARLEQUINS	262
HEIMDALL 1 Meg	292
HER OQUEST	242
HEROQUEST DATA DISK	145
HUDSON HAWK	252
HUNTER	292
KNIGHTMARE	315
KICK OFF 2 + SCENARIO	242
KO 2 FINAL WHISTLE	125
KO 2 GIANT OF EUROP	125
KO 2 RETURN TO EUROP	125
KO 2 SUPER LEAGUE	125
KO 2 WINNING TACTIC	125
LAST NINJA 3	252
LEANDER	292
LEMMINGS DATA DISk	192
LETHAL XASS	262
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	252
LORD OF THE RINGS	292
M1 TANK PLATOON	292
MAD TV	252
MAGIC POCKETS	252
MANCHESTER UNITED Europe	252
MEGA FORTRESS	252
MEGA-LO-MANIA	292
MEGA TWINS	252
MERCENARY 3	292
MICROPROSE GOLF	342
MINDWINTER 2	342
MIG 29 SUPER FULCRUM	392
MONKEY ISLAND 2	292
MOONSTONE	292
NASKAR	289
NO BUDIE'S LAND	262
ORK	252
OUTRUN EUROPA	252
PANZA KICK BOXING	282
PAPERBOY 2	252
PARAGLIDING	262
PEGASUS	252
PGA GOLF TOUR	252
PILOTS IN PARADISE	292
PIT FIGHTER 2	292
PLAYROOM	292
POPULUS 2	292
POWERMONGER D.DISK	145
RACE DRIVIN	252
REACH FOR THE SKIES	342
REALMS	292
RIDERS OF ROHAN	242

LOGICIELS JEUX

ROBIN HOOD	252
ROBOCOD	252
ROBOCOP 3	252
ROBOZONE	252
ROLLING RONNY	242
RUGBY-THE WORLD CUP	242
R-TYPE 2	242
SHADOW SORCERER 1MEG	272
SHUTTLE	292
SILENT SERVICE 2	342
SIM CITY + POPULUS	292
SMASH TV	242
SNOW BROSS	242
SON SHU SI	262
SPACE CRUSADE	252
SPACE GUN	252
SPEEDBALL 2	242
SPOT	252
STEVE MAC QUEEN	242
STRATEGO	252
STORMBALL	242
SUPAPLEX	242
SUPER SPACE INVADERS	252
SUSPICIOUS CARGO	292
TENTACLE	242
TERMINATOR 2	242
THE BLUE MAX	292
THE SHOE PEOPLE	242
THE SIMPSONS	242
THUNDERHAWK AH-73M	292
THUNDER BURNER	262
THUNDERJAWS	242
TIP OFF	252
TORTUES NINJA 2	252
ULTIMA VI	292
UTOPIA	292
VROOM	242
WARZONE	242
WING COMMANDER	242
WIZKID	262
WOLF PACK	292
WONDERLAND	292
WORLD CLASS CRICKET	292
WORLD CLASS RUGBY	292
WRECKERS	242
W.W.F	252

UTILITAIRES

3D TOOLS	675
AMAS	975
AMAX II (SANS ROM)	1225
AMOS FR	459
AMOS COMPILER	299
AMOS 3D	349
ART DEPARTEMENT	715
AUDIOMASTER III	625
BIG BANG	1499
COMPILATEUR GFA BASIC	395
COMPTE CHEQUE	250
DELUXE MUSIC Construc. set	675
DELUXE PAINT IV	849
DELUXE VIDEO III	975
DEMO MAKER 1MB	385
DEVPAC 2	699
DIGI-PAINT III	699
DISCOSCOPIE PRO 3.0	390
DOS 2 DOS	399
EXPRESS PAINT	425
FAMILICOMPTE	325
GFA BASIC+ INTERPRETEUR	490
HARMONY	425
INFOFILE	499
KINDWORDS 2.0	415
MAXIPLAN PLUS FR	699
MUSIC BOX A	349
MUSIC BOX B	349
MUSIC X	1575
MUSIC WARE	349
PERFECT SOUND 500	725
PHOTOLAB	699
PIXMATE	525
POWER WORKS	849
PRO 24	2390
PROFIL	350
QUARTET	499
SCULPT 3D XL	1150
SILVER 3.0	1425
SONIX	425
STUDIO 24	1290
SUPERBACK	495
TOOLBOX AMIGA	195
TRACK 24	575
VIDEO EFFECTS	699
VISTA PRO	925

PRIX BUDGET

AFTER BURNER	99
ARKANOID 2	99
AUSTERLITZ	99
BATTLESHIPS	99
BARBARIAN (PAL.)	99
BARBARIAN (PSY.)	99
BATMAN (CRUSADE)	99
BEACH VOLLEY	99
BLOODWYCH	99
BUBBLE BOBBLE	99
CALIFORNIA GAMES	99
CONFLICT EUROPE	99
CRAZY CARS	99
DEFENDER OF THE CROWN	99
DOUBLE DRAGON	99
DRAGON SPIRIT	99
D.THOMPSON O CHALLENGE	99
FOOTBALL MANAGER	99
FORMULA 1 GP	99
GAUNTLET 2	99
IK +	99
IRON LORD	99
ITALIA 1990	99
KARTING GRAND PRIX	99
LAST NINJA 2	99
LOMBARD RAC RALLY	99
MOONWALKER	99
NORTH AND SOUTH	99
ONSLAUGHT	99
OPERATION NEPTUNE	99
OPERATION WOLF	99
PLATOON	99
PREDATOR	99
RAMBO 3	99
RED HEAT	99
ROADBLASTER	99
ROBOCOP	99
ROCK STAR	99
RUN THE GAUNTLET	99
SHERMAN M 4	99
SHINOBI	99
SHUFFLEPUCK CAFE	99
SILKWORM	99
SPEEDBALL	99
STARGLIDER 2	99
SUPERCARS	99
SUPER HANG ON	99
TARGHAN	99
TENNIS CUP	99
TRACKSUIT MANAGER	99
TV SPORTS FOOTBALL	99
VIGILANTE	99
WATERLOO	99
WINGS OF FURY	99
WIZBALL	99
WORLD CLASS L/BOARD	99

ACCESSOIRES

FILTRE ECRAN 14"	169
SUPPORT IMPRIM. 80 Col	149
SOURIS GENIUS	249
EXTENSION 512K	399
EXTENSION 512K+HORLOGE	499
EXTENSION 1.5 Mo+HORLOGE	999
VAXINE 2	179
SWITCH SOURIS/JOYSTICK	199
ADAPT.4 JOYSTICKS	75
LECTEUR EXTERNE 3.50"	695
INTERFACE MIDI	242
ETIQUETTES 3.50" LES 100	32
DISC DUR A 500 HD -20 Mo	2890
DISC DUR A 500 HD -30 Mo	3790
DISC DUR A 500 HD -50 Mo	3990
Imprimante STAR LC200 coul.	2390

RUBANS

Tous les rubans NB par 3	*144*
CITIZEN 120D +SWIFT 9/24	59
EPSON LX 800/LQ 800	59
STAR NL 10	59
STAR LC 10	59
STAR LC 10 COULEUR	99

BOITIERS

avec serrure+cle

BOITIER DD 50L	50x5.25"	119
BOITIER DD 100L	100x5.25"	149
BOITIER DS 40LB	40x3.50"	99
BOITIER JSY 80	80x3.50"	109

RÉF.	par 10	par 20	par 50
3" 1/2 DFDD	69 F	130 F	300 F
5" 1/4 DFDD	56 F	105 F	250 F

Disquettes 3.50" DFDD

DISQUETTES CERTIFIÉES 100%, GARANTIE À VIE
LIVRÉES AVEC ENVELOPPES + ÉTIQUETTES
NEUTRES (VERBATIM)

BOITIER PLASTIQUE 3.50".....32 F LES DIX

DISQUETTE NETTOYAGE 3.50" : 59 F

DIGITALISEUR VIDI *N°1 EN EUROPE!*

- DIGITALISE AU 1/50s TOUTE IMAGE DE SOURCE VIDEO - 32 K MEMOIRE.COMPATIBLE NEO / DEGA - RESOLUTION 320 x 200 4 BITS PAR PIXEL- CONTROLE DU CONTRASTE ET LUMINOSITE

PACK VIDI NEW AMIGA 1290 F
(ce pack comprend le digitaliseur VIDI + VidiChrome + PhotonPaint)
VIDI RGB COLORIAGE ELECTRONIQUE 799 F

COPIEUR SYNCHRO EXPRESS 3

-Copie de disquettes en moins de 30 secondes
-SYNCHRO EXPRESS nécessite un 2ème lecteur
-Selection par menu des débuts et fins de pistes (jusqu'à 85 pistes). une ou deux faces. autosélect-Duplicattion d'autres formats tel IBM, MAC, etc

PROBABLEMENT LE MEILLEUR COPIEUR !
SYNCHRO EXPRESS AMIGA .... 395 F
SYNCHRO EXPRESS AMIGA 2000 .... 450 F

JOYSTICKS

COMPETITION PRO	149
PRO 5000	149
QUICKJOY JUNIOR	59
QUICKJOY 2	75
QUICKJOY 2 TURBO	135
QUICKJOY 3 SUPERCHAR	99
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	192
QUICKJOY VI JETFIGHTER	145
QUICKJOY TOPSTAR	275
KONIX SPEEDKING	109
QUICKSHOT APACHE 1	89
QUICKSHOT MAREVICK 1	159
QUICKSHOT PYTHON 1	109
KONIX SPEEDKING Autofire	125
KONIX THE NAVIGATOR	145
STING-RAY	149
MANTA-RAY	129

LIBRAIRIE

BIEN DEBUTER AMIGA	99
BI. DEBUT. LANGAGE MACHINE	129
LA BIBLE DE L'AMIGA	340
LA BIBLE DE L'AMIGA + disc	390
GRAND LIVRE AMIGABASIC	249
GRAND LIVRE AMIGABASIC+D	349
LE LIVRE DELUXE PAINT III	145
LE LIVRE DE LA VIDEO AMIGA	195
LIVRE DES IMPRIMANTES + D	299
LIVRE DE LA MUSIQUE + DISC	199
LIVRE LECTEUR DISQUET.+D	299
LIVRE DE SUPERBASE PRO	169
MEILLEURS JEUX SUR AMIGA	125
TRUCS ET ASTUCES V.2	129
TRUCS ET ASTUCES V.2 + D.	229

ACTION REPLAY MKIII



JAMAIS UNE CARTOUCHE NE VOUS AURA AUTANT DONNE !

- VIRUS KILLER
- VIES INFINIES AUTOMATIQUES.(AUCUNE CONNAISANCE NECESSAIRE)
- GELER PUIS REPRENDRE UN JEU SANS LA CARTOUCHE.
- RIPPER IMAGES PLUS SONS. + EDITEUR
- AUTOFIRE + MUSIC SOUND TRACKER + DISKCODER
- CODAGE + DECODAGE PROGRAMMES
- RALENTISSEUR AVEC REGLAGE
- COMMANDES DOS : DIR,FORMAT,COPY....
- DISK COPY DISPONIBLE A TOUT MOMENT
- BOOT SELECTION + DISK MONITOR
- SAUVEGARDE MEMOIRE VERS DISK

AMIGA 500 / 1000 595
AMIGA 2000 695

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS

BON DE COMMANDE *EXPRESS*

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

à retourner à **JESSICO** - BP693 - 06012 NICE CEDEX 1

TITRES (garantie échange immédiat)	Qte	Prix	Montant
		S/TOTAL	
		PORT	25
		TOTAL	

PORT : LOGICIEL JEUX 20 F
IMPRIMANTES + CONSOLES 60 F
ORDINATEURS 120 F
UTILITAIRES + ACCESSOIRES 25 F
DOM TOM + ETRANGER + 60 F
PAIEMENT ETRANGER EXCLUSIVEMENT PAR MANDAT INTERNATIONAL

GARANTIE 1 AN SUR LES LOGICIELS

PAR MINITEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 / 7 - 8H à 20 H

☐ Je joins un chèque ou mandat lettre 14/01
☐ Je paie à réception au facteur + 25 F
☐ Je paie par carte bleue et je complète les 2 lignes ci-dessous

carte bleue CB ....
date d'expiration ....
NOM .... PRENOM ....
N° ET RUE ....
VILLE .... CODE POSTAL ....
SIGNATURE OBLIGATOIRE

BOUTIQUE A NICE HOLLYWOOD STAR 8 BD JOSEPH GARNIER

précisez votre ordinateur ☐ DISC ☐ K7 ☐

Cédric découvre:

wIconify
un outil indispensable



Ce mois-ci, un seul DP sur la sellette. Mais quel DP! Je me suis dit que je pouvais difficilement me contenter de quelques lignes pour vous faire partager mon enthousiasme, alors vous avez droit à une description en long, en large, en travers et de profil trois-quarts gauche ect, ect...

Iconifions!

Il vous probablement arrivé d'utiliser un programme qui s'iconifie. C'est par exemple le cas d'AZ, de JM. Forgeas, de TextPlus ou encore d'IconMaker. Que se passe-t-il alors? La fenêtre dans laquelle vous travaillez disparaît et est remplacée par une toute petite qui va se loger dans un coin de votre Atelier en attendant sagement que vous la réactiviez. L'avantage d'une telle manoeuvre est double: elle met le programme en veille (il utilise ainsi moins de temps CPU) et fait un peu de ménage dans les innombrables fenêtres qui parsèment votre Atelier.

Maintenant, imaginez que vous puissiez faire subir ce même traitement à N'IMPORTE quelle fenêtre et même n'importe quel écran et vous obtenez wIconify. Bien entendu, contrairement aux logiciels qui s'auto-iconifient, wIconify ne permet pas de mettre les programmes qu'il iconifie en veille (car cette iconification est faite à leur insu) mais vous allez rapidement vous apercevoir que l'iconification est une fonction très pratique dès qu'on commence à l'utiliser.

Installons!

Elle est très simple:

- l'exécutable *(wIconify)* à mettre dans C:
- le pilote *(wIconify-Handler)* dans L:
- le fichier de configuration

(wIconif y.init, un fichier texte) dans S:

Ensuite, vous redémarrez votre Amiga après avoir ajouté l'appel à wIconify dans votre *startup-sequence* avant le chargement de l'Atelier et vous voilà prêt.

Première surprise: l'apparence a quelque peu changé. A la place de l'habituel écran Workbench avec ses icônes, vous voilà maintenant en présence d'un écran wIconify et à l'intérieur, une fenêtre Workbench, cette dernière contenant les icônes des volumes présents. Voilà qui donne un petit look 2.0 qui n'est pas déplaisant... Et maintenant, iconifions.

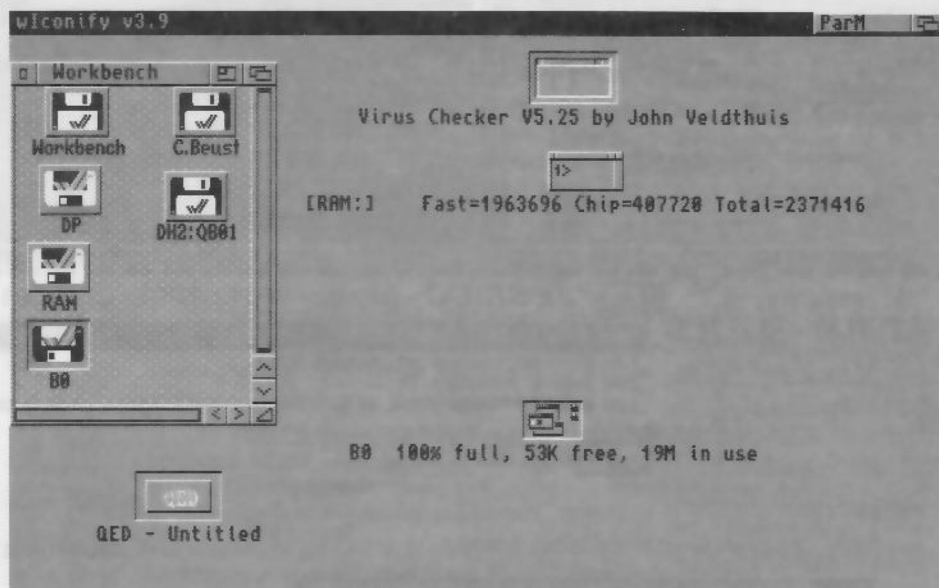
Initialement, la séquence choisie par l'auteur, **David P. Cervone**, pour iconifier est BOUTON GAUCHE suivi de BOUTON DROIT. Choix un peu curieux puisque cela entre en conflit avec tous les accélérateurs de souris du genre Mach III ou DMouse. Mais peu importe: une légère modification du fichier de configuration palliera ce petit inconvénient. Essayons donc d'iconifier la fenêtre Workbench pour commencer.

La séquence magique et hop!

Lla fenêtre disparaît et à sa place apparaît une petite icône. Double-clic sur cette icône et revoilà la fenêtre Workbench. Grisant.

Vous pouvez essayer avec toute autre sorte de fenêtre (AmigaShell, éditeur, fenêtre de répertoire) et vous constaterez que cela marche impeccablement. Et intelligemment, en plus.

Je m'explique: au fur et à mesure que



Wiconify 2.0 sur Workbench 2.0

vous accumulez les icônes sur l'écran, ceux-ci se rangent bien sagement en bas en se décalant légèrement afin que les titres ne se chevauchent pas. L'auteur a pensé à presque à tout.

Configurons!

Jetons un petit coup d'oeil au fichier de configuration maintenant. D'abord, première remarque: celui-ci est amplement commenté et la consultation de la documentation est à peine nécessaire pour en comprendre toutes les finesses.

Dans l'ordre, nous rencontrons:

- la séquence de touche pour activer l'iconification. Initialement à *LBUTTON RBUTTONPRESS*, je m'empresse de la transformer en *CONTROL LBUTTON PRESS*. Ainsi, je n'aurai qu'à appuyer sur CTRL puis le bouton gauche pour obtenir l'iconification.
- le qualificateur pour changer quelque peu la méthode d'iconification. Je ne m'étendrai pas là-dessus.
- la séquence pour activer la fenêtre derrière l'écran courant (par défaut *SHIFT-F1*).
- la table des couleurs pour les nouveaux écrans ouverts par wIconify. Je reviendrai sur ces écrans très bientôt.
- les raccourcis pour les menus de l'écran de wIconify (il y en a!).
- les réglages par défaut pour les icônes. Pour chaque icône, vous pouvez en effet décider si celle-ci mémorisera l'endroit où vous l'avez déplacée, si vous avez le droit de la fermer, si elle a le droit d'être déplacée, si vous pouvez en sélectionner plusieurs à la fois, etc...
- une liste éventuelle d'écrans à ne pas iconifier (certains acceptent mal l'opération).
- la description de l'icône par défaut sous forme de dessin lisible en texte (cf. le chapitre sur wIconSetter pour plus de détails).
- et d'autres options moins impor tantes que je vous laisse découvrir.

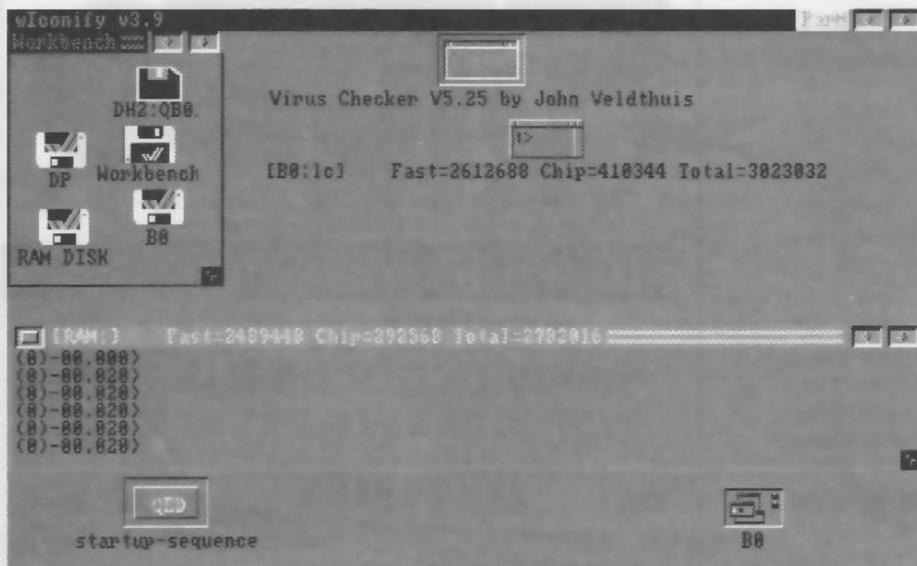
Voilà qui laisse pas mal d'ouvertures, n'est-ce pas? Et ce n'est pas tout! Parmi les quelques menus présents dans l'écran de wIconify, vous avez la possibilité d'ouvrir autant d'écrans que vous voulez et d'en faire des pseudo-écrans Workbench... Prenons un exemple. Vous n'appréciez pas beaucoup d'avoir la fenêtre de Virus_Checker dans votre écran de travail. En effet, celle-ci a tendance à ralentir les défilements quand elle se trouve au premier plan (comme VirusX). La solution est alors d'ouvrir un nouvel écran, de le faire passer pour l'écran Workbench et de lancer alors Virus_Check. Et celui-ci ira s'ouvrir bien sagement sur un écran derrière, toujours aussi fonctionnel mais invisible... Il en va naturellement de même pour les quelques programmes 'malpolis' qui s'ouvrent systématiquement dans l'écran Workbench sans vous laisser la possibilité de lui demander d'aller s'ouvrir sur un écran à lui (c'est le cas d'ARTM, par exemple).

Programmons!

Et vous n'avez pas tout vu. Il est également possible de faire exécuter toutes ces commandes à partir d'un script. Ainsi, la manoeuvre décrite plus haut sera exécutée automatiquement lors du démarrage et vous n'aurez plus à vous en préoccuper. Illustration rapide:

```
wIconScreen          ; Ouverture d'un nouvel écran
wOpenOn CURRENT_WB   ; Dorénavant, tout
                       logiciel s'ouvrira sur le nouvel écran
Virus_Checker        ; lancement de la commande
wOpenOn REAL_WB      ; Et on rétablit tout
```

Enfantin, non? Et pourtant, il existe une solution plus élégante et moins coûteuse en mémoire au problème de la fenêtre de Virus_Checker. Elle est liée au fait que les icônes des fenêtres ne sont pas elles-mêmes des fenêtres. Autrement dit, elles resteront en



Wiconify sur Workbench 1.3

permanence derrière toutes les autres. Il suffit donc simplement de l'iconifier après l'avoir lancée. Ce qui se fait de la façon suivante:

Virus_Checker
wIconifyWindow Virus ; seul le début du titre de la fenêtre suffit

(note: en pratique, il faut attendre un peu car la fenêtre de Virus_Checker ne prend pas immédiatement le titre 'Virus-Checker' mais commence par vérifier les lecteurs de disquettes avec le titre 'Checking dfx').

Voilà en ce qui concerne wIconify. Je ne décris pas les commandes présentes dans le répertoire 'Utilities' de la distribution, dont vous venez de voir certaines (wIconifyWindow, wOpenOn...).

En revanche, il est indispensable de vous parler du compagnon indispensable de wIconify: wIconSetter.

Organisons!

Tout cela est bien beau, mais au final on se rend compte qu'on a peu de contrôle sur l'agencement et l'apparence des icônes. Le rôle de wIconSetter est de vous permettre de définir graphiquement des icônes à employer systématiquement pour tel programme ou telle fenêtre dont le titre commence par xxx et de leur donner des coordonnées.

L'installation est totalement identique à celle de wIconify: un exécutable *(wIconSetter)*, un pilote *(wIconSetter-Handler)* et un fichier texte de configuration *(wIconSetter.init)*. Ici, tout se passe dans le fichier d'initialisation. Celui-ci est lu au lancement de wIconSetter *(à mettre juste derrière wIconify dans votre startup-sequence)* et définit une fois pour toutes les icônes et leur position. Ces infor mations sont ensuite prises en compte par wIconify. Passons donc ce fichier en revue.

Dans un premier temps, vous définissez des symboles qui vous épargneront des récritures par la suite (comme les #define de C). Puis vient une suite d'instructions ressemblant à celles-ci:

Program: 'NewCon'
Window: 'AmigaShell'
Window: 'AmigaDOS'
Icon: FROM Icons:CLI.Icon
Position: (300,200)

Cela signifie que tout programme 'NewCon' qui crée une fenêtre ou bien toute fenêtre ayant un titre commençant par les mots 'AmigaShell' ou 'AmigaDos' sera iconifiée avec la représentation graphique spécifiée dans le fichier 'Icons: CLI.Icon'.

De plus, ces fenêtres auront pour position de base les coordonnées 300,200. Autrement dit, la première fenêtre iconifiée sera située en 300,200 mais les autres seront placées à partir de cette position en se décalant légèrement de façon à éviter les chevauchements des titres.

L'icône est décrite en texte par une succession de chiffres indiquant la couleur à utiliser. A part cela, elle fonctionne comme un *.info* ordinaire: il y a une image d'apparence et une image de sélection (et éventuellement un masque). C'est très pratique pour faire quelques changements sur une icône existante mais pas pour en créer une à partir de zéro.

Fort heureusement, il existe un petit programme baptisé wInfo2Icon qui convertit n'importe quel fichier *.info* en fichier *.icon* sous le format décrit plus haut.

Dès lors, la création d'une icône ne pose plus de problème.

Pour faire sophistiqué, vous utilisez un logiciel genre DPaint pour dessiner, puis IconMaker pour transformer cette image en *.info* et enfin wInco2Icon pour obtenir un *.icon*. Cela peut sembler fastidieux mais vous faites cela une fois pour toutes au début et vous n'y touchez plus par la suite.

Critiquons!

Bien sûr, tout n'est pas rose dans wIconify. Il s'adresse à des utilisateurs n'ayant pas peur des installations difficiles. Il fait un peu "usine à gaz" et il est très probable qu'un utilisateur n'ayant que peu de notions de Shell ne saura pas s'y retrouver dans les diverses modifications à apporter à sa configuration avant de lui faire accepter ce nouvel hôte.

D'autre part, il entre en léger conflit avec certains programmes DP qui se sont imposés un peu partout (je pense principalement aux accélérateurs de souris). Je dis "un peu" parce qu'à ma connaissance, aucune incompatibilité chronique n'est apparue. Il suffit de bidouiller un peu, et c'est le genre d'exercice auquel les Amigaïstes sont rompus...

Notez cependant que wIconify fonctionne à la perfection sous environnement 2.0. Cela dit, celui-ci possède quelques améliorations qui peuvent réduire l'attrait de wIconify (par exemple le gadget système présent sur toutes les fenêtres qui permet de réduire la taille de celles-ci).

Concluons!

wIconify est un outil indispensable pour tout utilisateur de l'Amiga, et pas seulement ceux qui travaillent exclusivement avec le Workbench. Les utilitaires présents dans la distribution justifient à eux seuls cette affirmation. Bien sûr, la possession d'une carte Flicker Fixer avec le moniteur adéquat permettant un Atelier sur plus de 400 lignes rend l'utilisation de wIconify encore plus confortable, mais ce n'est nullement une condition indispensable (je n'en possède pas). Il m'a suffi d'une heure d'utilisation pour être totalement séduit par le programme. La nouvelle version en cours de finition permet de positionner la fenêtre Workbench où l'on veut (ce qui peut malgré tout être arrangé avec un programme genre *ScripIt*) et un agencement encore plus intelligent des icônes.De plus, le programme n'est pas Shareware et avec la version présente sur Fish, vous obtenez une distribution complète et non bridée. UN MUST.

Cédric Beust

wIconify, par *David P. Cervone*
(disponible sur la Fish n°500)

NOS PRIX SONT SI BAS QU'ON NOUS INTERDIT PRESQUE DE LES IMPRIMER

Extension mémoire 512Ko ATARI STE : 250 F

Extension mémoire 512 Mo AMIGA 500 : 250 F

Carte SOUNDBLASTER version 2 pour PC : 1090 F

La boîte de 10 disquettes 3.5' 2DD fabrication Sony : 32 F

La boîte de 10 disquettes 3.5' HD : 59 F



3000 PRODUITS A DES PRIX PLANETE

Vous choisissez sans quitter votre salon, vous êtes livrés chez vous !

PLANETE COMPUTER est sur **3615 LOAD** rubrique **PLANETE**

PLANETE COMPUTER BP 78 57157 MARLY



A.E. 89-190

La Messagerie Internationale

Cosmopolite - Enrichissante - Conviviale

Avec **la Messagerie Internationale de Load**, dialoguez directement avec des utilisateurs des 5 continents.

3615 Load, le monde au bout de vos doigts !

Le Téléchargement

La variété - La qualité - L'efficacité

Load vous propose un grand choix de logiciels testés et commentés pour **Amiga**, **Atari** et **PC**.

GRATUIT !!!

Un nouveau protocole est disponible sur Load. Demandez **SMODEM** tm, il est gratuit !!!

Avec le nouveau kit de téléchargement SMODEM, les logiciels vous parviendront en quelques minutes. Trés simple d'emploi, conforme au normes CCETT, il propose une fiabilité maximum, la possibilité de télécharger un fichier en plusieurs sessions, la possibilité de transférer automatiquement une série de fichiers, la reprise du téléchargement en cas de coupure accidentelle.

Bon de commande du kit de téléchargement par minitel :

Nom : .... Prénom : .... Adresse : ....

Code Postal : .... Ville : .... Ordinateur (Marque, format disquette) : ....

O Je souhaite recevoir le protocole de téléchargement **gratuit** et le câble pour 95 FF.

O J'ai déjà le câble, je ne souhaite recevoir que le protocole de téléchargement **gratuit**.

O Je souhaite recevoir la disquette d'utilitaires Load (protocole, archiveurs, anti-virus, etc...) pour 45 FF.

Date et Signature (des parents pour les mineurs)

Renvoyez ce bon et votre réglement à J.M.D. Communication sàrl, 13 rue de Champagne, 57157 Marly, FRANCE

AREXX

Les premiers pas

Si, comme beaucoup de personnes, vous aimeriez programmer votre Amiga mais votre première expérience avec l'AmigaBasic vous en a définitivement fait passer le goût... Si "compilateur" est un mot que vous osez à peine prononcer sans rougir et que vous en êtes resté au bon vieux "run toto" de l'Apple][... Si Arexx est un nom qui éveille un vague intérêt chez vous mais que vous résistez difficilement à dix lignes d'un article sur le sujet, et encore moins d'un listing... Si vous venez d'acquérir un A500+ et que vous avez un superbe système 2.0 devant les yeux mais que la lecture de la documentation vous incommode fortement, surtout celle succincte liée à Arexx... Si vous avez hoché la tête à chacune de ces suppositions et que vous n'êtes pas encore irrité par mon style très conditionnel d'introduction, alors cet article vous concerne car il sera peut-être le premier que vous lirez en intégralité sur Arexx. Tel est mon souhait en tous cas.

Maintenant que j'ai votre attention, je vous expose mes buts. J'ai l'intention de vous prendre par la main et de vous faire découvrir petit à petit le monde de la programmation de l'Amiga par le petit bout de la lorgnette. Pas de compilateur à acheter ni de commandes ésotériques à taper pour obtenir un exécutable: vous avez tout sous la main. Je vais quand même supposer que vous êtes capable d'ouvrir un Shell et d'y lancer des commandes. A part ça, un éditeur quelconque suffira largement pour ces premiers pas.

Vous ne trouverez pas dans cet article une description exhaustive des commandes. Un coup d'oeil à votre manuel vous donnera tous les renseignements à ce sujet. Ce que le manuel ne vous donnera pas, en revanche, c'est la distinction entre ce qui est essentiel pour commencer et les commandes spécialisées dont vous ne vous servirez qu'avec davantage de pratique. Pas de panique: j'ai fait ce filtrage pour vous. Suivez le guide!

Premier programme

Afin de conserver votre attention intacte, je ne vais pas vous bombarder d'arguments visant à vous démontrer en quoi Arexx se distingue des autres langages de programmation. Restons simples, telle est ma devise. Je vais vous montrer comme il est facile d'écrire un programme en quelques minutes et je suis certain que, séduit par cette simplicité, vous aurez envie d'en savoir plus.

Si vous avez le système 2.0, vous n'avez besoin de rien d'autre car Arexx fait partie de la distribution. Dans le cas contraire, il vous faudra faire l'acquisition d'Arexx auprès de son auteur, Bill Hawes.

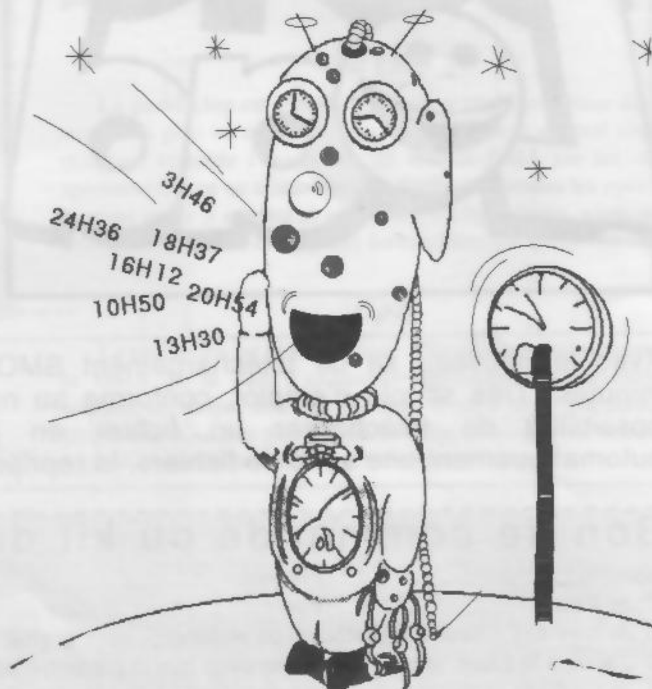
Comment ne pas passer par l'incontournable "Hello World", fidèle de tous les programmateurs depuis tant d'années? Tout simplement en étant un peu mégalomane et en faisant preuve d'un peu d'imagination. Ce qui amène le premier programme que voici:

```
/* Un premier programme */

say "Salut Terrien, je te donne l'heure:"
address command "date"
```

Sauvez ce programme en RAM par exemple et appelez-le **p1.rexx.** Si ce n'est pas déjà fait, il faut en premier lieu lancer le serveur principal d'Arexx, qui s'appelle **rexxmast**. Maintenant, tapez sous Shell la commande **rx ram:p1.rexx** et vous verrez s'afficher la phrase attendue...

Contrairement aux apparences, ce programme vous enseigne plein de choses. Tout d'abord qu'un programme Arexx commence toujours par un commentaire. C'est une bonne habitude à prendre de toutes façons, et puis si cela ne vous plaît pas, rien ne vous empêche de mettre un commentaire vide. Ce commentaire est délimité par **/*** et ***/**. Notez que les commentaires peuvent être indentés, ce qui est pratique pour mettre entre commentaires toute une portion de code alors que celle-ci contient déjà des commentaires.



La commande standard d'affichage est **say**. Elle affiche toujours son contenu suivi d'un retour chariot. Vous pouvez concaténer plusieurs éléments sur un même **say** en les séparant par ||.

La communication inter-applications sous Arexx

Le mot-clé **address** est un des plus importants du langage, et c'est pourquoi je l'introduis dès maintenant. C'est lui qui permet à vos programmes de piloter des applications possédant un port Arexx. Beaucoup de logiciels offrent cette possibilité désormais mais peu donnent le moyen pratique de le réaliser. Si c'est une question que vous vous êtes toujours posée sans jamais oser la demander, voici enfin la réponse. Dans ce programme, je spécifie que je m'adresse à l'*hôte* **command** (il s'agit du Shell) et je lui envoie la commande qui suit (**date**). Voici donc déjà un moyen simple d'exécuter des commmandes Shell.

Prenons un exemple plus concret. Supposons que vouz ayez lancé QED et que vous souhaitiez lui envoyer une commande à l'aide d'Arexx; par exemple le changement de la taille des tabulations à 7. La première chose à faire est d'identifier le nom du port sur lequel QED attend ses ordres. On peut faire ça en Arexx avec le programme suivant:

```
/* Quels sont les ports Arexx actifs actuellement? */

say show(ports)
```

Si vous lancez ce programme, vous obtiendrez par exemple un résultat ressemblant à celui-ci:

PlayBeepPort ConClip.rendezvous MachIII Port MachHand M3 Timer Beep REXX AREXX WSH_Completer cxreply_port cxcon_port cxid_port SNAP FF2:) Bypass KD_lib wIconifyPort wIconSetterPort Exchange Spliner Virus_Checker DirWork Stuff WSH_6 ProWrite ced_port rexx_ced QED1 IPrefs.rendezvous SetPatch Port

On a tôt fait de repérer que le nom qui nous intéresse est **QED1**. On exécute alors notre plan avec le programme suivant:

```
/* Envoie une requête à QED /*

address QED1 TAB 3
```

Vérifiez tout d'abord la taille des tabulations dans QED (avec Amiga droite T), puis lancez le programme par la méthode que vous commencez à connaître et constatez que la requête a été reçue par QED. Je ne vais pas m'étendre davantage sur cet aspect pour le moment: restons simples, restons simples. Je pense qu'il était important de souligner cet aspect et peut-être cela ouvre-t-il des horizons à certains d'entre vous. Il existe bien entendu des méthodes plus rigoureuses pour localiser le port que vous recherchez, et tout cela est indiqué dans la documentation Arexx livrée avec le programme que vous souhaitez piloter. Je vous y renvoie donc.

Un peu d'organisation

Avant d'aller plus avant, précisons quelques règles de bienséance concernant l'organisation de vos fichiers. C'était implicite dans les paragraphes précédents, mais le minimum est d'avoir mis vos commande **rexxmast** et **rx** dans votre répertoire C:, si ce n'est déjà fait.

Ensuite, il est fortement recommandé d'avoir une assignation **rexx:** vers un répertoire dans lequel vous stockerez tous vos admirables listings Arexx. Par exemple, si vous avez un disque

dur, créez un répertoire avec la commande **mkdir dh0:rexx** et ajoutez dans votre **user-startup** (ou **startup-sequence** si vous utilisez le 1.3) la commande **assign rexx: dh0:rexx.**

Le répertoire **rexx**: est le premier répertoire parcouru par **rx** à la recherche de votre commande (ou le deuxième, le premier étant le répertoire courant, je ne sais plus exactement). Si vous stockez vos programmes dans ce répertoire, il n'est plus nécessaire de spécifier le chemin intégral lors de l'appel de **rx**. Si vous déplacez **p1.rexx** dans ce répertoire, vous pouvez l'appeler par un simple **rx p1**. Notez que le suffixe **.rexx** est également facultatif. Je vous conseille de le mettre à tous les programmes "indépendants" que vous écrivez. Par "indépendant", je veux dire qu'ils ne pilotent aucune application. Si ce n'est pas le cas, il est préférable de leur mettre un suffixe permettant à l'application en question de retrouver les siens lors du parcours de **rexx:** (dans le cas de QED, c'est le suffixe **.qed**). Là encore, cf. la documentation Arexx de votre programme.

Un pas plus loin dans le langage

Voici un autre programme à méditer:

```
/* Calcule le nème élément de la suite de Fibonacci */
/* Syntaxe: 'rx fibo n' */
trace result
parse arg n
p0 = 1
p1 = 1
resultat = 0
if n = 0 then
        resultat = 1
else if n = 1 then
        resultat = 2
else
        do i = 2 to n
                        resultat = p1 + p0
                        p0 = p1
                        p1 = resultat
        end /* do */
say resultat
```

Une première constatation: ce programme est faux :-) Ne m'en veuillez pas, c'est voulu. Il y a plusieurs choses intéressantes dans ce programme, indépendamment du fait que c'est moi qui l'ai écrit. D'abord, il montre quelques structures de boucle et de test classiques. Pour peu que vous ayez déjà programmé dans votre vie, vous devez être capable de comprendre à quoi elles correspondent.

Ensuite, j'ai utilisé l'instruction **parse**. C'est une instruction très puissante qui peut être utilisée de plein de façons différentes. Ici, je l'ai utilisée pour analyser la ligne de commande lors de l'appel du programme, c'est-à-dire tous les mots qui suivent **fibo** lors de l'appel **rx fibo n**. Dans le cas présent, la seule chose qui m'intéresse est de connaître la valeur de n afin de l'utiliser dans ma boucle. **parse** est très pratique pour analyser une longue chaîne parsemée de symboles que vous attendez (des virgules, des blancs, des tirets) afin d'en retirer les informations dont vous avez besoin. Je reviendrai sur sa syntaxe car on peut difficilement faire des programmes performants sans l'utiliser...

Après quelques essais, je me suis rendu compte que mon programme rendait des valeurs incorrectes. J'ai donc utilisé la commande **trace** afin de suivre de plus près le déroulement du programme.

J'ai uniquement demandé à tracer tous les résultats du programme. Lancez-le et vous obtiendrez l'affichage suivant:

```
(0)18.600> rx fibo 3
6 ** parse arg n;
                >>> "3"
8 ** p0 = 1;
                >>> "1"
9 ** p1 = 1;
                >>> "1"
10 ** resultat = 0;
                >>> "0"
12 ** if n = 0 then
                >>> "0"
     14 ** else
     14 ** if n = 1 then
                        >>> "0"
            16 ** else;
            17 ** do i = 2 to n;
                                >>> "2"
                                >>> "3"
                    18 ** resultat = p1 + p0;
                                        >>> "2"
                    19 ** p0 = p1;
                                        >>> "1"
etc...
```

Je crois que cet affichage est suffisamment clair: les lignes exécutées sont précédées par leur numéro et les valeurs suivant ">>>" sont les résultats des calculs. Je pense que vous voyez immédiatement à quel point cette fonction peut faciliter la tâche du programmeur... Il y a bien évidemment beaucoup d'autres façons de tracer le programme de façon à ne se concentrer que sur l'essentiel.

Conclusion

J'espère que cette introduction vous aura intéressé. Si c'est le cas, gardez à l'esprit que le meilleur moyen d'apprendre rapidement est de lire les listings des autres. Replongez-vous donc dans vos disquettes de DP et disséquez-les, ou encore reportez-vous aux numéros précédents d'AmigaNews. Je crois vous avoir donné les bases nécessaires à une compréhension minimale et vous ne devriez pas vous sentir trop dépaysé... N'hésitez pas à me questionner! Et à bientôt pour de nouvelles aventures arexxiennes...

Cédric Beust

APRF Un dompub pour l'impression

Le Domaine Public (au sens large - je précise car il y a intérêt pour le moment à surveiller ses définitions dans ce ... domaine), est passionnant par la variété des approches des auteurs de tout poil, face à des problèmes que l'on pourrait croire simples à priori.

C'est vrai en particulier pour les programmes d'impression de fichiers. Je ne me suis pas amusé à les compter, par contre, il est symptomatique de trouver une doc qui commence par ces mots :

"...n'ayant pas trouvé l'utilitaire de mes rêves, j'ai écrit le mien, et le voici, il pourra peut-être vous servir...".

Comme tout un chacun, j'ai mes petites marottes, et je cherchais depuis longtemps, pour imprimer commodément les docs des programmes du *DP* (j'ai horreur de lire une doc à l'écran, essayez de lire une doc de 50 pages avec ***MuchMore*** sans être malade; si vous y arrivez, vous êtes bon pour l'*Aéronavale*), un utilitaire d'impression de fichiers de textes doté des caractéristiques suivantes:

- lancement par le Shell, via une syntaxe:

nomduprogramme nomdufichier

le *nomduprogramme* étant bien entendu une abréviation résultant d'un alias qui engloberait la définition de tous les paramètres adéquats, ce qui évite soit d'aller chipoter dans *Preferences*, soit de devoir donner une série d'ordres à la souris une fois l'écran du programme ouvert

- impression en caractère condensé, avec un réglage de la marge de gauche à 10 ou 20 caractères, ceci afin de pouvoir imprimer sans problème des lignes de plus de 77 caractères d'une part, et d'éviter de faire des perforations dans le texte lors de son rangement dans un classeur d'autre part

- impression en interligne 8 lignes par pouce, soit 80 lignes par page, pour réduire le nombre de feuillets

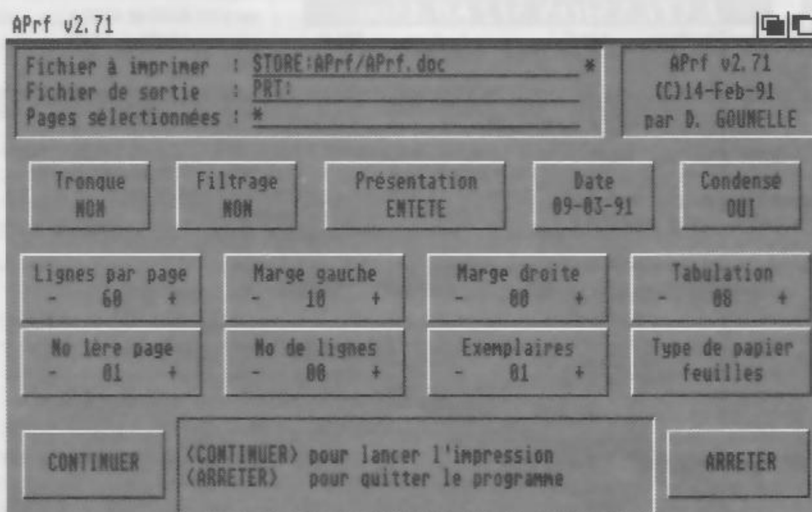
- et bien évidemment, respect des plis du papier.

Ce n'est bien sûr pas PrintFiles (Commodore) qui répond à ces caractéristiques, ni non plus, pour aller à l'autre bout de la gamme, ***PrintStudio*** *(Fish 366 et 402, que j'utilise pour des impressions plus sophistiquées).* PrintStudio fait ce que je demande, mais au prix d'une manipulation trop longue à mon goût. Je l'utilise lorsqu'un certain raffinement dans la présentation est nécessaire.

Un beau jour

Je suis tombé *(bruit d'ossements répandus, style AMOS)* sur *APrf*, juste à côté de *PrintStudio* sur la même ***Fish 402***.

Ce programme répondait exactement à mon attente, à part un regrettable manque, à savoir l'interligne de 8 lignes par pouce. J'en fis part à son auteur *Denis Gounelle*, auteur également de *ADoc* (à voir, sur *Fish 402* également (!)); environ une semaine plus tard, je recevais la *version 2.71 de APrf*, avec l'option 8 lignes par pouce. Çà, c'est du service !!!



Présentation de APrf

APrf est un utilitaire d'impression de fichiers de texte, que l'on peut lancer à partir de l'*Atelier* ou du *Shell*.

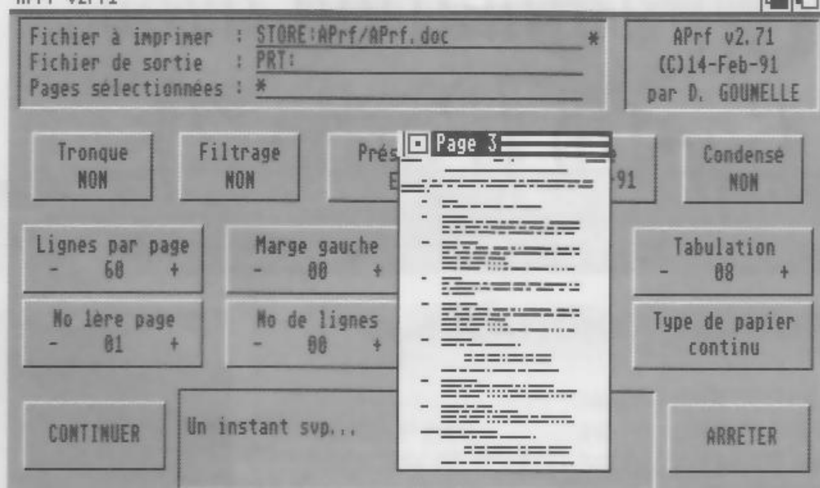
Dans tous les cas, on récupère un écran d'une présentation aussi austère que fonctionnelle, dans le *style 2.0*, qui indique les options choisies, ou les options par défaut si l'on n'a rien spécifié. La *figure 1* est assez explicite pour se passer d'explications. Il n'est pas nécessaire de consulter la documentation pour se servir d'*APrf*; c'est le plus beau compliment que l'on puisse faire à l'interface utilisateur d'un programme. La lecture de la doc permettra cependant d'en exploiter toutes les possibilités.

Les paramètres

En ce qui concerne les paramètres réglables dans Preferences, comme les marges, la longueur de page, l'interligne etc, *APrf* prend comme valeurs par défaut celles de Preferences. Par contre, si on spécifie certains paramètres au lancement, ils seront pris en compte indépendamment de ce qui est spécifié dans Preferences, et les choix retenus seront affichés dans l'écran de *APrf* (à l'exception toutefois du réglage de l'interligne, qui est un rajout, et auquel on accède par un menu).

Les paramètres au lancement sont donnés par la ligne de commande selon une syntaxe classique (lancement par le Shell), ou via le champ "*Tool Types*" de l'icône (lancement par l'*Atelier*).

Ceci permettra dans le premier cas de définir un ou plusieurs alias correspondant à des configurations différentes.



Sous *Shell* on aura intérêt à le lancer par ***RUNBACK*** car **il ne se détache pas de son *CLI* d'origine** (dommage).

Les menus

Dans les menus on trouve une intéressante fonction "***Ligne de commande***". Son activation fait apparaître une fenêtre dans laquelle on peut lire les éléments de la ligne de commande qu'il aurait fallu taper, ou des paramètres qu'il aurait fallu mettre dans "***Tool Types***" pour obtenir la configuration actuellement à l'écran. Pour retrouver la syntaxe des options, il n'y a donc pas besoin de consulter la documentation.

Les options disponibles

1) Classiques:

- troncature des lignes trop longues
- impression condensée, interligne
- marges, longueur de page
- présentation (titre, pagination en tête ou pied de page, format de la date)
- qualité d'impression
- nombre d'exemplaires
- type de papier (feuille -à-feuille ou continu)

2) Moins classiques:

- filtrage des caractères ASCII < 32 ou > 126
- choix d'un tampon de mémoire d'une page ou d'1 koctet
- sélection des pages à imprimer: outre la possibilité de sélectionner toutes les pages, une seule page, ou une série de pages comprise entre deux d'entre elles, on peut choisir jusqu'à 10 pages isolées du texte
- redirection de l'impression vers un fichier.

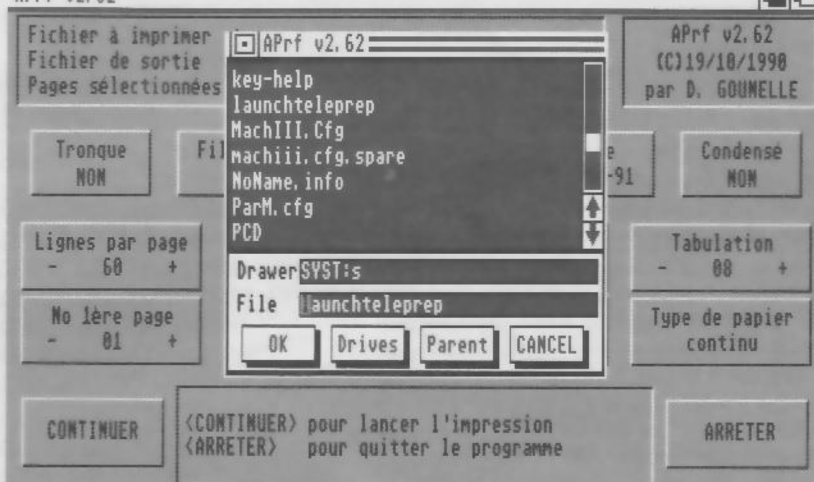
Il y a par ailleurs un mode de prévisualisation qui donne une idée de la mise en page sur l'imprimante.

Il faut encore dire un mot de la gestion de la mémoire.

APrf a été conçu pour apporter de la souplesse aux heureux possesseurs d'une extension de mémoire, et de l'économie à ceux qui ne disposent que de 512 k.

Le programme "*pèse*" 27 K, à comparer à 3.7 k pour *PrintFiles*, qu'il dépasse de loin en possibilités, et aux 100 K de *PrintStudio*, qui est une sorte de *Rolls* qui imprime aussi les fichiers graphiques. Compacté par *PowerPacker* dans le mode par défaut, il se réduit à 15.8 k et se décompacte en 1.5 seconde.

Le fichier à imprimer est toujours chargé entièrement en mémoire; il peut y rester après impression, si l'on pense avoir besoin d'y revenir, ou être déchargé pour



libérer de la place. Ceci peut toutefois poser un problème lors de l'impression d'un très gros fichier sur une machine limitée en mémoire. De plus, comme le souligne la documentation, si entre deux impressions partielles par exemple, on a modifié par un éditeur le fichier sur disque dur ou disquette, ces modifications ne se refléteront évidemment pas sur la copie en mémoire du fichier; il faudra donc penser à forcer un rechargement du fichier en mémoire par la commande "*Charger Fichier*" du menu *Outils*.

Par contre, ceux qui disposent de réserves de mémoire pourront en mode atelier charger une série de fichiers en mémoire et les traiter par *APrf* sans avoir à les recharger depuis la disquette. Cela peut éviter une manip de copie préalable sur le disque dur ou sur un disque virtuel comme ***RAM:*** ou ***RAD:*** ou ***VDK:***.

Toujours dans l'optique d'économie de la mémoire, on peut "*iconifier*" *APrf*, ce qui libère la place en mémoire occupée par le fichier qui était chargé, le tampon et la *mémoire CHIP* utilisée par l'écran et permet de "*réveiller*" *APrf* sans avoir à le recharger depuis la disquette.

Signalons enfin que la documentation, claire et très complète, **est en français**.

En conclusion

APrf est un utilitaire d'impression de fichiers qui permet une impression rapide, selon un mode prédéterminé, via une commande courte, mais qui offre également la panoplie classique des possibilités de ce genre de programme, avec un certain nombre de "plus" bien imaginés, le tout enveloppé dans une interface parfaitement conviviale. Ce programme fera le bonheur de pas mal de gens, comme il fait le mien pour la grande majorité de mes besoins en impression de textes.

Au chapitre des limitations, il manquera à certains utilisateurs la possibilité d'imprimer une série de fichiers d'affilée sans intervention; certains pourront aussi être occasionnellement piégés par les aspects de la gestion mémoire cités plus haut.

Dans le mode Shell, contrairement à ce qui se passe pour PrintFiles par exemple, on ne peut spécifier qu'un seul fichier à imprimer. En mode Atelier, on pourra spécifier plusieurs fichiers en cliquant sur leurs icônes puis en double cliquent sur l'icône APrf tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée. Néanmoins, dans ce cas, APrf n'imprimera pas d'office tous les fichiers à la suite, il faudra confirmer l'ordre d'impression pour chaque fichier.

Pierre Ardichvili



Programmation avec CanDo (Partie 2)

Un petit utilitaire.

Chose promise, chose dues voici ClicList une petite application CanDo. Son but: ouvrir une fenêtre sur l'écran du Workbench et y afficher une liste de vos programmes préférés que vous pourrez lancer d'un clic de souris... sans ouvrir tiroirs ou disquettes...

Il existe bien sûr une foule d'utilitaires du même genre et celui-ci n'a pas la prétention de les remplacer mais seulement de vous permettre d'écrire le vôtre pour épater votre voisine ou voisin.



Le Projet

Avant de programmer, essayons de voir ce qu'il nous faut:

- Ouvrir une fenêtre sur le Workbench
- Afficher une liste (d'après votre fichier de configuration)
- Avoir un bouton **"Quitter"**
- Avoir un bouton **"Icônifier"** (pour mettre ClicList dans un coin du Workbench et donc ouvrir une toute petite fenêtre)
- Affichage de la date et de l'heure (pourquoi s'en priver?)
- Exécutions de programmes externes (la véritable fonction de l'application)

Ce qui demande en langage CanDo la création de deux "Card", de deux Boutons, d'une zone d'affichage et d'un objet "timer" pour l'heure, d'un document "list" à afficher

Pour que notre utilitaire soit adaptable au besoin de chacun il suffit de lui faire lire à son ouverture un fichier de configuration que chacun utilisera pour y indiquer ses programmes. Ce fichier texte doit obéir à quelques règles simples pour pouvoir être correctement compris par ClicList. Voici le modèle d'une ligne:

Nom du programme.1 | chemin du programme.1 | Taille de la pile

Soit une ligne par programme, et 2 à 3 "mots" par ligne. Le premier mot est le nom du programme tel qu'il sera inscrit dans la

CanDo version 1.50! What's new?

Comme cette série d'articles se réfère à la version 1.5 de *CanDo*, et que cette version n'a pas encore été décrite dans *AmigaNews* il est temps de vous en donner un petit aperçu.

La version 1.50 de *CanDo* apporte beaucoup de modifications par rapport aux versions antérieures. Pour citer le manuel, reprenons la phrase d'un beta tester qui a écrit *"CanDo 1.50 est à CanDo 1.0 ce que CanDo 1.0 était à rien!"*.

Il serait trop long de décrire une à une les différentes améliorations qui ont été apportées. Même en les citant rapidement on peut s'apercevoir que les auteurs de *CanDo* ont su faire évoluer leur produit dans le bon sens. Quoi de neuf?

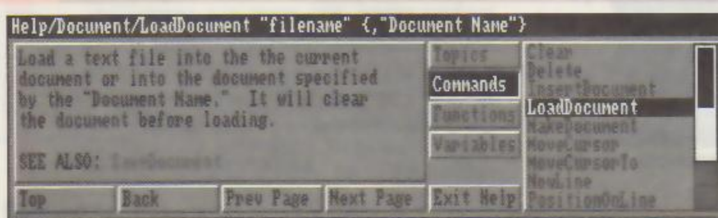
- Possibilité de gérer ses propres bases de données. Des commandes permettent à cet effet de grouper le contenu de plusieurs objets dans un seul enregistrement, et bien sûr de sauvegarder ses enregistrements. Sans oublier des commandes gérant les ajouts, les suppressions, le tri, la recherche d'après un critère...
- Possibilité de travailler sur les nombres réels (sauf au niveau des champs de saisie qui n'acceptent toujours que les entiers).
- Création de tableaux.
- Ouverture de plusieurs fenêtres ou écrans. Cette nouveauté est à détailler car elle est vraiment très importante par les changements qu'elle apporte à la conception d'une application. Le mois dernier j'avais dit qu'il ne pouvait y avoir qu'une fenêtre (et donc un écran) par *Carte*. C'est toujours vrai, sauf qu'à présent il est possible d'appeler une deuxième *Carte* sans quitter la première. Pour cela il suffit d'inclure dans l'application un ou plusieurs *"Decks"* qui deviennent des *"SubDecks"*. C'est ainsi que l'on peut faire de vrais *"requesters"* ou ouvrir une deuxième fenêtre.

Deux nouveaux événements (donc des scripts à programmer), *MessageFromParentDeck* et *MessageFromSubDeck* assureront le dialogue entre la *Carte "Parent"* et la *Carte "SubDeck"*.

- Affichage overscan
- Animation plein écran
- Contrôle des ports série et parallèle
- Amélioration du contrôle *ARexx*
- Nouvelle gestion des variables
- Nouveaux objets: Bouton droit de la souris, interception des erreurs, touche clavier (pour associer l'exécution d'un script à la frappe d'une certaine touche).
- et une cinquantaine de nouvelles instructions.

Pour l'utilisation de *CanDo*, un tableau de bord modifié (plus d'accès direct aux routines), un éditeur remanié (nouveaux menus, couper coller des blocs, exécution du script éditer - à ne réserver qu'aux utilisateurs expérimentés... sinon on risque souvent de se demander pourquoi cela ne marche pas -).

Personnellement je trouve cet éditeur un peu juste, quoique difficilement évitable du fait de l'apport de ses fonctions uniquement pensées pour *CanDo*. Un avantage c'est un message d'aide pour chaque instruction que l'on obtient depuis le menu ou par un double clic sur l'instruction en question... Il est toujours bon de pouvoir se rappeler une syntaxe d'instruction sans feuilleter son manuel!



liste affichée sur le *Workbench*. Le deuxième mot sera le chemin complet du programme (avec son nom réel évidemment), et le troisième mot indiquera si le programme lancé a besoin d'une pile adaptée.

Ici le mot se termine par une barre verticale (|).

Chaque mot sera placé dans un document. Lorsque vous cliquerez sur le nom d'un programme, l'application ira chercher dans le deuxième document où se trouve ce programme. Une fois identifié il sera lancé par la routine *"LanceProgramme"* et surtout par la commande *CanDo* **"DOS"**. Cette routine vérifiera s'il s'agit d'un programme, d'un script *AmigaDos* ou d'un *Deck*.

Création de la carte "CarteList"

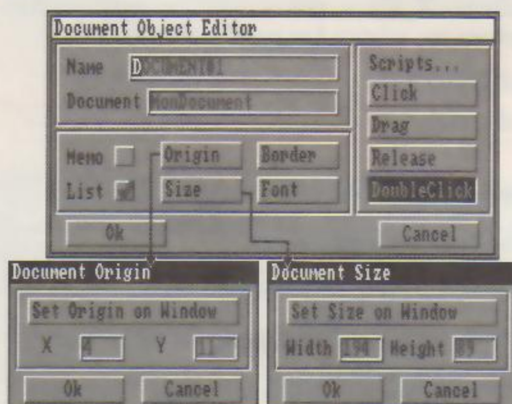
Cette carte n'aura qu'un script qui demandera la lecture du fichier configuration:

```
Script AfterAttachment
If PASSAGE = 0 ; On ne lit le fichier configuration qu'une fois!
    Do "LireConfiguration"
EndIf
Nop           ; Pour écriture de la date
SetPrintStyle PLAIN
SetPen 3,0
SetDrawMode JAM2
DrawBorder 12,118,172,10,DOUBLEBEVEL ,1,2 ; traçons un cadre
Do "LireDate"
```

Ouverture de la fenêtre

A l'aide de l'éditeur de fenêtre ouvrez sur le Workbench une fenêtre, de la dimension que vous désirez (pas trop grande tout de même) et n'ayant pas l'objet *"Redimensionnement"*. Cliquez *"CloseButton"*, pour entrer la commande *"Quit"*. Ainsi vous pourrez quitter l'application à partir du gadget de fermeture de la fenêtre.

Ouverture d'un document:



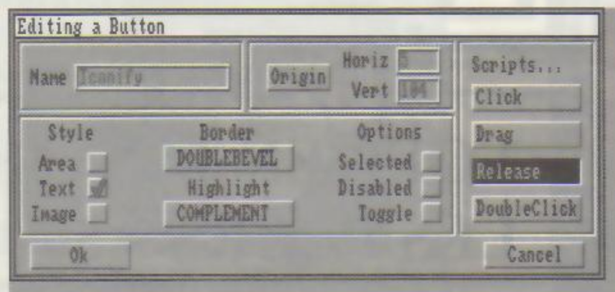
On peut créer deux sortes de documents, le document de type "mémo" et celui de type *"list"*. Cette distinction n'a d'ailleurs d'importance que si le document doit être visualisé à l'écran. Il n'est pas possible d'écrire dans un document list depuis le clavier. C'est ce type de document que nous allons créer sur la fenêtre de ClicList car il permet de sélectionner juste une ligne dans une liste (avec la souris).

Dimensionnez le document de telle manière qu'il occupe toute la largeur de la fenêtre mais qu'il laisse suffisamment de place pour placer deux boutons en dessous et permettre d'afficher la date.

Un seul script sera associé à cet objet document, le script exécuté par *CanDo* en cas de double clic. Ce script sera bref, appel à une routine:

DO "LanceProgramme"

Création des boutons

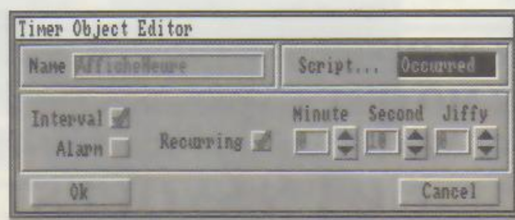


Créez deux boutons que vous placez en dessous du document list. Chaque bouton sera de type *"text"* et exécutera un script en cas d'événement *"OnRelease"*, c'est à dire lorsque vous relâchez le bouton de la souris.

Le bouton *"Iconifier"* appellera la Carte *"Icône"*. Son script *"OnRelease"* sera: **GoToCard "Icône"**

Le bouton "Quitter" aura pour script "OnRelease": **Quit**

Création de l'objet "Timer"



L'éditeur de ce type d'objet permet de définir à quels intervalles réguliers un script sera exécuté, ici l'affichage de la date. Choisissons toute les dix secondes. Le script "Occurred" sera: **Do "LireDate"**

Création de la carte "Icône"

Créons une nouvelle carte dont la fenêtre sera aussi minuscule que possible. Cette fenêtre aura un script *"CloseButton"*:

GoToCard "CarteList"

qui permettra de retrouver Cliclist lorsque on clique le gadget de fermeture.

Les limites d'une application.

Ce petit utilitaire est surtout destiné à ceux qui sont équipés d'un disque dur. Ceux qui en sont dépourvus peuvent toute même l'utiliser, à la condition de lancer leurs programmes depuis une seule disquette. ClicList n'a aucune utilité si vous rebooter une disquette différente à chaque nouveau programme. Dans votre fichier de configuration prenez soin d'indiquer le nom des disquettes où se trouvent vos programmes favoris et non pas des lecteurs de disquette (DF0:, DF1:)!

Une limite de CanDo est la taille d'une application. Une application a en effet, si j'ose dire, deux tailles: celle de la disquette (taille du fichier source, en général assez petite), et celle de la place qu'elle occupe en mémoire.

Toute application a besoin de la "CanDo.library", or celle-ci est d'une taille assez importante. Si donc vous avez peu de mémoire, ClicList risque d'encombrer un petit peu. Un avantage toute même à cette "CanDo.library" c'est qu'elle peut être utiliser par plusieurs applications en même temps. Dans ce cas, elles ne consomment pas plus de mémoire que d'autres programmes (d'où l'intérêt d'écrire beaucoup d'applications!).

Une autre limite de ClicList tel qu'il est décrit ici c'est l'absence de gestion des erreurs. J'ai volontairement choisi de réduire cette application à l'essentiel afin que vous ne soyez pas perturbé par un listing trop long. D'ailleurs vous pouvez vous-même gérer ces erreurs si elles surviennent en utilisant les instructions

IfError

...

Endif

En ce qui concerne l'exécution des scripts AmigaDos beaucoup de lacune. Du moins souvent une absence de réaction due tout simplement au fait que les commandes AmigaDos de votre script qui doivent afficher des informations à l'écran, n'ont pas une fenêtre pour le faire, et comme dirait Lapalisse puisque rien n'est affiché, il n'y a rien à voir. Le mois prochain nous envisagerons une solution à ce problème et à d'autres.

Guy Beteille

Les routines

```
Routine "LireConfiguration"
Nop          ; On utilise deux documents de type 'List'.
Nop          ; Un servira pour l'affichage, l'autre pour lancer le programme.
MakeDocument "ListeProgramme"
MakeDocument "MonDocument"
Nop          ; La variable PASSAGE interdit un retour à cette routine!
Let PASSAGE = 1
Nop ; variable pour 'run' pourrait-être Arun ou Runback
Let Run = "C:RUN"
Let Execute = "C:RUN >NIL: <NIL: C:EXECUTE "
Nop                              ; pour exécuter des scripts Amigados
Let RunDeck = "C:DECKRUNNER "    ; pour lancer des DECKS
Let Stack = "C:STACK"            ; pour gérer la pile
Nop     ; on vérifie que "C:RUN" existe bien
If Exists(Run)
Let Run = "C:RUN >NIL: <NIL: "
Nop     ; sinon sans le fichier C:RUN le programme
Nop     ; ne peut lancer qu'une tâche, il vaut mieux abandonner ClicList
Else
Quit
EndIf
Nop          ; ouverture du fichier de configuration
Nop          ; on regarde dans tiroir 'S:' en priorité
If Exists("S:ClicList.Config")
Let Fichier = "S:ClicList.Config"
Nop          ; sinon on regarde dans le tiroir de ClicList
ElseIf Exists("ClicList.Config");
Let Fichier = "ClicList.Config"
EndIf
LoadDocument Fichier,"MonDocument"
Nop                   ; on ouvre le fichier de configuration et
Nop                   ; il va dans le document "MonDocument"
IfError
Nop                   ; Erreur d'ouverture du fichier configuration!
Else
Nop                   ; sinon on execute la routine "FaireListe"
Do "FaireListe"   ; on décode le fichier par cette routine
EndIf

Routine "LireDate"
Nop          ; La relecture de la date est là uniquement en cas de
Nop          ;  changement de date en cours d'utilisation... ex: a minuit!
Let date = Getword(Thedate,2,"/")||"-"|| Getword(TheDate,1,"/")||"-"||
Getword(TheDate,3,"/")
PrintText "Date: "||Date||||GetChars(TheTime,0,5),20,119

Routine "FaireListe"
MoveCursorTo STARTOF DOCUMENT ; Curseur en début de document
Nop          ; Initialisons les tests pour une boucle
Let I = 0
Let End = LinesInDocument        ; nombre de ligne dans le document
Nop          ; La boucle "Loop ... Until" initialise Mot1 et Mot2 à partir des
Nop          ; mots de la ligne où se trouve le curseur dans le document
Nop          ; "MonDocument" et les placent dans les bons documents.
Loop
WorkWithDocument "MonDocument"
```

```
Let I = I + 1  ; incrémentons le test de boucle
Nop            ; LaLigne prend le contenu de TheLine qui est ligne
Nop            ; où se trouve le curseur auparavent débarrassée d'éventuels
Nop            ; 'espaces' ou tabulation indésirables
Let LaLigne = TrimString (TheLine)
Nop      ; Les variables Mot1 et Mot2 prennent le premier et le deuxième
Nop      ;  mots de LaLigne grâce à GetWord(), un mot est  ici toute suite
Nop      ;  de caractères se terminant par "|" ou la fin de la ligne
Let Mot1 = GetWord (LaLigne,1,"|") ; nom à afficher dans la liste visible
Let Mot2 = GetWord (LaLigne,2,"|")||"|"||GetWord (LaLigne,3,"|")
Nop ; nom du 'chemin' et taille de la pile à inscrire dans la liste invisible
Delete LINE                            ; effacons la ligne
Type " "||Mot1,NEWLINE                 ; à sa place Mot1
WorkWithDocument "ListeProgramme"      ; changement de document
Type Mot2,NEWLINE                      ; inscrivons-y Mot2
Until (I = End)

WorkWithDocument "MonDocument"
Delete CHARACTER ,-1                   ; évite une ligne vide
MoveCursorTo STARTOF DOCUMENT  ; Curseur en début de document

Routine "LanceProgramme"
Nop                  ; Routine executée lorsqu'on clique une ligne.
WorkWithDocument "MonDocument"
Let Ligne = TheLineNumber          ; c'est la référence pour trouver pile
Nop                                        ; et programme
Nop            ; on travaille avec le deuxième document
WorkWithDocument "ListeProgramme"
Nop            ; sur la ligne numéro...
PositionOnLine Ligne
Nop      ; On met le nom du programme dans la variable PROGRAMME.
Let LaLigne = TrimString (TheLine)
Let NombreMot = NumberOfWords (LaLigne,"|")
Let Programme = TrimString(GetWord (LaLigne,1,"|"))
If NombreMot = 2               ; il y a une pile à modifier
Nop            ; On met dans la variable TAILLE la valeur de la pile
Nop            ; qui se trouve dans le deuxième mot de la ligne courante.
Let Taille = Integer ( TrimString(GetWord (LaLigne,2,"|")))
Else
Let Taille = 0
EndIf
Let Type = UpperCase (FileType (Programme))
WorkWithDocument "MonDocument"
Nop            ; ---------- Exécution --------------
Nop            ; avant tout ce programme est-il présent?
If Exists(Programme) AND Programme<>""
Nop            ; Quel type de fichier est-ce?
If Type = "PROGRAM"
Nop            ; Si c'est un programme
If Taille > 0 And Stack <> False
Dos Stack||Taille || Char(10) || Run || Programme
Else           ; sinon pas de pile à gérer
Dos Run || Programme
EndIf
ElseIf Type = "UNKNOWN"
Nop            ; Si c'est un script, du moins un fichier texte...
Dos Execute || Programme      ; exécution du script
ElseIf Type = "DECK"
Nop            ; Si c'est un Deck
Dos Run || RunDeck || Programme
EndIf
EndIf
```

Exemple de fichier configuration.

```
Calculatrice|DH0:utilities/calculatrice|0
|Heure/ScreenX|dh0:CBIS/Screen-X|0
ClicList|Disquette.2:ClicList|0
|Amigados|s:un.script
-----------------------------------
Cando | Cando:cando
TheBinder | Cando:utilities/TheBinder
TheMultiBinder | Cando:utilities/TheMultiBinder
ThePrinter | Cando:utilities/Theprinter
-----------------------------------
AREXX|dh0:c/rexxmast
Quitter AREXX| dh0:c/RXC
-----------------------------------
```

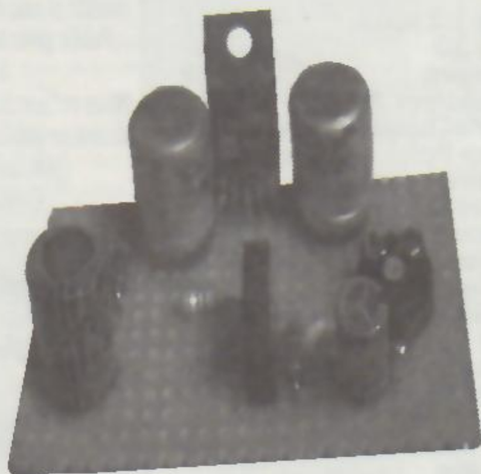
UN AMPLIFICATEUR INTERNE

POUR AMIGA 2000 ET 3000 ou MONITEUR MULTISYNC

Vous êtes peut-être dans le cas de certains utilisateurs équipés d'un moniteur type multisynchro ne possédant pas de haut parleur intégré. La seule solution pour écouter le son de l'Amiga sera un système externe d'amplification avec enceintes. Cela nous fait donc une prise à brancher en plus et de nombreux câbles, ce qui devient gênant lors du transport éventuel de la machine: Amiga+Moniteur+système audio. Vue la prolifération du nombre de cartes Flicker-Fixer et autres Amiga 3000 nécessitant ce type d'écrans, il devenait nécessaire de trouver une solution. Le plus logique est de réaliser un système d'amplification (mono ou stéréo) de petite taille pouvant aisément se glisser à l'intérieur soit du moniteur, soit de l'Amiga. Bien sûr ces manipulations demandent un certain doigté et une petite connaissance du matériel utilisé. On va cependant essayer d'être clair.

L'amplification

Conçu autour du célèbre circuit ***TDA 2002***, ce petit amplificateur peut fournir jusqu'à 5W de bonne qualité en s'entourant d'un minimum de composants. En effet le montage ne réclame que 10 composants (par voie) et sera donc d'une réalisation assez aisée. Le montage ne devrait pas présenter de réelle difficulté. Le plus dur sera de l'intégrer lui et son (ou ses) haut-parleur(s) dans l'Amiga ou le moniteur pour lequel il est (sont) destiné(s).



Pour la petite histoire, je signale que le montage final va vous coûter l'impressionante somme de 10 francs pour une voie et 20 francs dans le cas d'un montage stéréo, le composant *TDA 2002* faisant à lui seul 7 francs. Sachant que l'on peut trouver des haut-paleurs mi niatures pour 5 francs, le montage final n'exèdera pas 20 francs ou 40 francs pour un stéréo, alors pourquoi s'en priver? Pour les personnes désireuses de réaliser un montage plus propre, voici le typon de la réalisation en mono-voie. Il suffira de le doubler pour la stéréo. Pour cette fois-ci il faudra souder les composants du côté cuivre et ne pas oublier de connecter les masses. Le plus délicat consiste désormais à faire l'insertion dans l'Amiga ou le moniteur.

Dans le moniteur

Les moniteurs Multisynchro possèdent en entrée une prise de type DB 9 (genre joystick) dans laquelle aucun signal audio n'est prévu. Les moniteurs de type VGA (une seule synchro fixe) possèdent eux une entrée digitale DB 15 broches mais aucune prévue pour l'audio. Il sera donc nécessaire de créer soi-même son entrée audio en portant le signal à l'intérieur du moniteur avec deux prises RCA Cinch (droite et gauche).

La pose du module dans le moniteur ainsi que les HP seront en fonction de la place disponible à l'intérieur de celui-ci. Le 12Vcc (nécessaire au fonctionnement de l'ampli) sera facilement trouvé près de l'alimentation générale du moniteur. Ce type de manipulation réclame beaucoup de

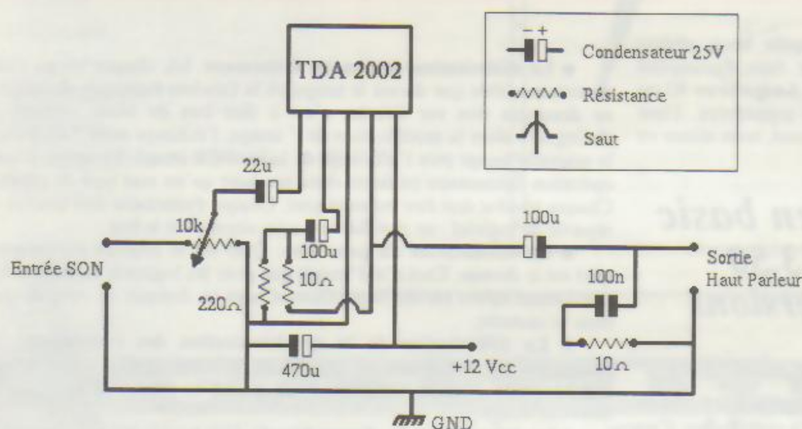
maitrise et n'est pas à la portée de tout le monde. Si vous ne le sentez pas, ne le faites pas. Une autre solution externe est toujours possible.

Montage dans l'Amiga

Ici l'inclusion du module est plus aisée et moins délicate.

Dans le cas d'un Amiga 2000, le module ainsi que les HP pouront être montés sur la face métallique interne de la caisse de l'Amiga 2000. Comme vous avez sûrement remarqué en ouvrant votre 2000, le support des LEDs Power et Hard Disk se trouve éloigné d'environ 2.5 cm du boitier interne de l'Amiga. Cette distance est suffisante pour notre montage. Il pourra donc être collé ou vissé sur la partie métallique interne tout comme le support LED. Bien isoler la face du circuit en évitant tout contact métallique avec l'Amiga.



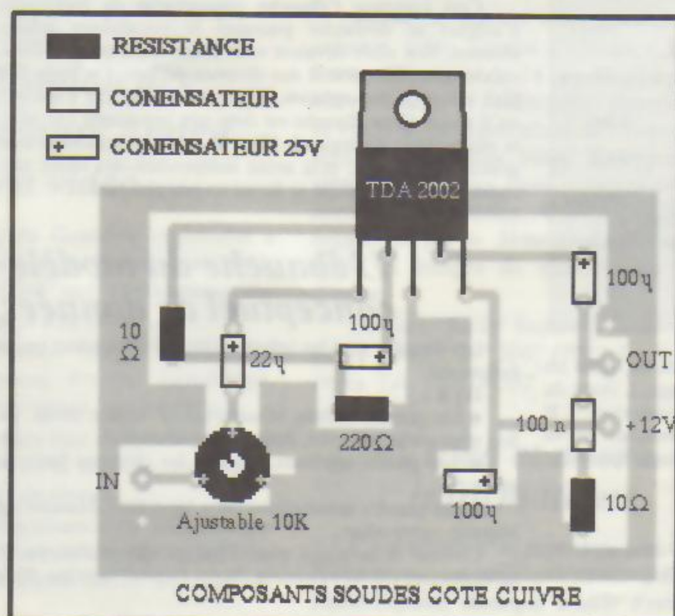


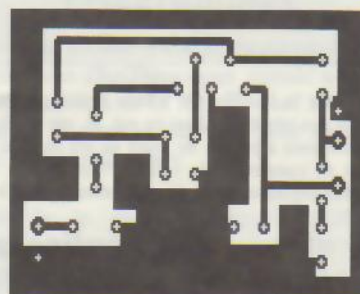
La procédure est identique pour le ou les HP. Le +12 Volts sera lui, très facilement récupéré sur un des connecteurs libres d'alimentation des lecteurs de disquette. L'entrée Son sera récupérée en soudant directement sur le plot central des sorties son de l'Amiga (prises RCA Cinch). Comme vous avez pu le remarquer, le réglage du volume se règle sur le circuit. Rien ne vous empêche d'utiliser des potentiomètres à la place des ajustables.

La réalisation du montage ne devrait pas poser le moindre problème. Le plus dur restera son intégration dans l'Amiga, maintenant c'est à vous de trouver des idées d'intégration possible. Ed: a décidé que le montage se trouverait à l'intérieur de son Amiga 2000, sur la face avant sous le capot (voir la photo ci-dessus). Dans un 500 par exemple, il reste un peu de place sous le clavier. Dans un 3000 la place est disponible sur le support des lecteurs et l'intégration ne nous posera pas de problème. Quoi qu'il en soit, bonne chance...

Si par un hasard exceptionnel, vous ne trouviez pas les composants, ils se trouvent de toute façon chez: *Proéléctronique* à Toulouse (61 53 93 73).

Eric Laffont





L'auteur et la rédaction se dégagent de toute responsabilité en cas de détérioration de matériel.

CREEZ UNE APPLICATION EN GFA
Chapitre 9

C'est vrai, ces deux basics ne sont plus vraiment des basics. S'ils en ont gardé la simplicité, ils sont devenu extrêmement rapides et le GFA dépasse même le Lattice C de 10%.

*Ce mois-ci, nous allons coder un **plasma** comme je les faisais déjà sur ordinateur D.A.I. en 1984 en langage machine. Devrons nous alors intégrer de l' assembleur dans le codage AMOS ou GFA ? Absolument pas car les exécutables produits par ces compilateurs sont vraiment très rapides. On continuera auparavant la conception du projet et, comme c'est la période des fêtes, ce chapitre sera surtout orienté sur les jeux. Non mais.*

Je remercie tous ceux qui m'ont écrit à la suite de l' article UNICODE. Leur liste serait trop longue à établir mais je tiens à féliciter le Suisse Frédéric Schütz qui fut le premier à m'envoyer la réponse sur le dernier I de ASCII. Il m'a appris que ce I signifiait Interchange et non Exchange ou International. Frédéric, tu recevra donc une disquette GFA comportant entre autre l' utilitaire Immensité.

Nous avons débuté la conception du projet après avoir réalisé l'avant-projet. L'analyse de la solution informatique dans l'entreprise commence par l'étude des modèles conceptuels (Voir ***AmigaNews*** 40 ou Annabella VII) et sera suivi par la définition des procédures. Dans l'immédiat, après avoir examiné la recherche du processus, nous allons en faire le plan.

Créer une application en basic
EASY AMOS et GFA 3.50
Tout sur les nouvelles versions

Le plan du processus

Je vais prendre pour exemple la codification d'une image à la façon de Lotus Esprit Turbo II. On pourrait faire de même avec la codification d'un logiciel de bureautique. Seul l'état d'...Esprit change. Vous êtes donc au volant d'une splendide voiture. L'étape des modèles conceptuels (***AmigaNews*** 40) nous a fait conclure à la nécessité d'un tableau des événements. Le voici:

"EVENEMENT	TACHE INDUITE	RESULTATS	FREQUENCE
1ATTENTE DU JOUEUR	Chargement du jeu	Image	1 fois
2CLIC SOURIS/MANETTE	Démarrage	Cyclage Son	1 fois
3MANETTE	Accélération	Cyclage<> Son<>	50 fois/s
4ACCIDENT	Fin du jeu	Sauvetage	1fois

C'est le fouillis. On a bien distingué plusieurs événements, mais on ne sait pas très bien où on en est. Si, me dit Super OctetoPhage. L'étape du tableau nous a permis de jouer au jeu du "Qu'est-ce qui se passera si ?". Il s'agit de construire du solide. Pour réaliser le plan du processus, on va d'abord organiser notre plan de travail grâce à une méthodologie éprouvée.

On réalise ainsi

● **Le classement de chaque séquence d'événements** dans un ordre chronologique. Il s'agira par exemple ici de la jouabilité. Chaque étape du circuit devrait être de plus en plus dure à jouer.

● **La délimitation de chaque événement**. Ici, chaque image visible ne sera modifiée que durant le temps où le faisceau lumineux du moniteur ne dessinera rien sur l'écran, c'est à dire lors du blanc vertical. On distinguera alors la modification de l' image, l'échange entre l'ancienne et la nouvelle image puis l'affichage de la nouvelle image. Et cetera. Chaque opération élémentaire ne devra donc produire qu'un seul type de résultats. Chaque résultat doit être prévu et géré. Chaque événement doit trouver une répartie du logiciel : ne rien faire ou agir, sinon c'est le bug.

● **La délimitation du processus**. Quel est le premier événement et quel est le dernier. Ceci n'a d'intérêt que pour les logiciels de bureautique. Ah! Quand même me dit Super OctetoPhage en donnant un coup de dents dans sa manette.

● **La délimitation de la synchronisation des événements**. Sur Amiga, on se synchronise en général sur le blanc vertical car il apparaît régulièrement 50 fois par seconde et débute la construction de chaque nouvelle image.

● **La délimitation de chaque boucle**. Une boucle est une situation où le résultat devient la valeur d'entrée de l'événement qui l'a produit. La mâchoire de Super OctetoPhage établit le contact dans les fils de la manette, ce qui provoque un resserrement de la dite mâchoire qui améliore le contact. Où ça se débranche ? Il faut toujours prévoir une condition de sortie d'une boucle.

Ceci constitue l'ébauche conceptuelle du traitement. On pourrait d'ailleurs se demander pourquoi le vocabulaire informatique est si abscons. Nos aînés devaient sans doute appartenir à l'Elite Le traitement est donc le plan général des diverses actions. On parle d'ébauche car ce plan est en pleine création. Il est conceptuel car c'est de sa conception qu'il s'agit. Cette ébauche est donc très importante car on y discerne toute la philosophie du logiciel. C'est là que se constituent tous les choix de gestion. En théorie, cela serait indépendant des choix techniques et des choix d'organisation qui se feront un peu plus tard.

L'ébauche du modèle conceptuel de données

Les données sont les informations qui vont entrer ou sortir de chaque événement.

Il y a :

● Les grandes **entités**. Manette (avant, arrière, droite, gauche, bouton). Son (fréquence, intensité, durée, haut parleur)...

● Les grands **attributs**. Ce sont les éléments importants de chaque entité.

● Les grandes **associations** entre les entités. Manette->gère->Cyclage. Manette->gère->Son...

Comme il ne s'agit pour l'instant que d'ébauche, l'analyse n'est généralement pas très élaborée. Super OctetoPhage me déclare même s'en passer.

La suite avec la définition des procédures au prochain numéro. Il faut garder un peu de place sur les 30000 caractères disponibles de cet article afin de parler des nouveautés.



Easy Amos le renouveau

Mon ami François Lionet est à l'écoute totale de ses clients. EASY AMOS va sortir aux environs de Pâques et je ne peux donc pour l'instant que révéler les grandes lignes. Toutes les critiques que je lui ai soumis sont prises en compte. AMOS est résolument orienté vers l'apprentissage de l'informatique. Cette version sera destinée à l'usage des débutants.. qui ne souhaitent pas passer immédiatement au niveau supérieur avec AMOS. Il y aura malheureusement encore et toujours la possibilité d'écrire plusieurs instructions par ligne, car il aurait fallut revoir toute la conception du logiciel. C'est le seul véritable défaut.

EASY AMOS reprend des idées du futur AMOS 2.0. Cette version allégée d'AMOS est donc plus rapide. Ce n'est pas encore la vitesse du C mais on s'en approche. Tous les accessoires ont été réécrits pour supprimer les rares bugs qui existaient encore. On trouve donc de splendides et nouveaux éditeurs de sprite, de disques, de jeux et surtout un aspect et un comportement de WorkBench 2.0. On trouve enfin un tuteur (tutorial pour les francophobes), c'est à dire une aide logicielle pour comprendre chacune des instructions. Cette notion fait cruellement défaut sur les logiciels Amiga, Atari et Mac Intosh alors qu'elle est inséparable de tout logiciel PC. Merci François d'avoir oser le faire malgré le risque important d'augmentation du piratage. Je souhaite que d'autres créateurs suivent ton exemple. Enfin, les jeux de démonstration sont devenus plus professionnels. Je ne peux pas en dire davantage mais vous ne serez pas déçus.

La conception du manuel a été confiée au génial Mel Croucher. Là, tu pousses un peu, me dit Super OctetoPhage, car on n'a pas encore vu ce fameux manuel.

GFA 3.50 la perfection

Les utilisateurs de la version 3.042 avaient vu tomber les derniers bugs que possédait encore la 3.041. Depuis, beaucoup de chemin a été réalisé avec la maîtrise parfaite du codage Amiga par le sublime Franck Otroswki. Le GFA est depuis longtemps plus rapide que le C et surtout beaucoup plus facile. Ainsi, on m'avait récemment demandé d'expliquer comment insérer du langage assembleur dans le GFA.

Je réalisais donc une routine de cyclage des couleurs à la manière de Lotus Esprit Turbo II. Par acquis de conscience, je testais la version assembleur et la version GFA de la routine. Je du alors trouver un autre exemple car le GFA compilé pur était plus rapide sans l'insertion de la routine assembleur. Mon code assembleur était pourtant particulièrement optimisé mais avait un énorme défaut : je devais transmettre les variables GFA utilisées (fenêtre, première et dernière couleur du cyclage) par l'intermédiaire d'un empilement des valeurs (c'est ce qu'on appelle une pile) que je devais restituer avant la sortie de la routine assembleur. 9 instructions machines de trop par rapport au code GFA produit avec le compilateur.

L'éditeur est ultra performant. On peut utiliser les raccourcis clavier, scroller très rapidement en avant ou en arrière, utiliser des points d'arrêts (CTRL nombre) sur lequel on se rend de manière quasi instantannée (ALT nombre), faire des couper/coller et plier même les fonctions. La recherche d'occurence se fait également dans les procédures pliées.

Il y a de nombreuses fonctions nouvelles dédiées à la 3D et au calcul des fonctions combinatoires tandis que les fonctions existantes sont maintenant résolument orientées sur la production d'éxécutables compilés. L'interprété n'est plus une fin en soi. GFA est maintenant résolument orienté vers les professionnels. Toutes les fonctions C sont implémentées et sont surtout beaucoup plus rapides. Parmi les nouvelles fonctions GFA, je distingue essentiellement les fonctions de matrices travaillant sur les réels (nombres avec virgules).

MAT ADD, MAT BASE, MAT CLR, MAT CPY, MAT DET, MAT INPUT, MAT INV, MAT MUL, MAT NORM, MAT ONE, MAT PRINT, MAT QDET, MAT RANG, MAR READ, MAT SET, MAT SUB, MAT TRANS, MAT XCOPY, MAT XCPY.

Il y a aussi COMBIN, CURVE, FACT, VARIAT, _DATA,...

Vous trouverez la version anglaise 3.50 chez votre importateur préféré. Attention : il faut spécifier que vous souhaitez la version anglaise et sachez aussi que Micro App. devrait (enfin) sortir la version française 3.52F incessamment sous peu bientôt prochainement. Il ne reste plus qu'un seul obstacle à la diffusion française par Micro Application: décider du moment opportun. Le logiciel sera vendu en pack complet GFABASIC+COMPILER.



Le plasma

Le codage commence par réserver un peu de place pour stocker les 16 couleurs plus une de la palette. Il ouvre alors un écran puis une fenêtre et pose un nouveau lutin de souris tandis que la procédure Biffure prépare l' image du plasma. J' ai cependant du remplacer le PELLIPSE Gfa inexistant en Amos par un rectangle. C'est un peu complexe aussi, si vous souhaitez mieux comprendre les instructions utilisées, je vous demande de mettre DISPLAY_OFF en remarque en faisant précéder PROC (Amos) ou DISPLAY (Gfa) par un ' (apostrophe). La procédure Efflorescence calcule alors la palette de couleurs en créant un dégradé progressif. Et on arrive à la fin : j'ai recodé le Shift Amos inexistant en Gfa pour arriver sur Facile. Nous avons notre plasma. Spectaculaire n'est-il pas ?

En fait c'est un faux plasma qui consiste à prendre la première couleur de cyclage (N°2), la mettre en dernière position plus 1 (N°17), supprimer alors la première couleur (N°2) et recalculer la palette.

Avant le cyclage nous avions les couleurs (0,1,2,3,4,...15,x), puis nous aurons (0,1,2,3,4,...,15,2) puis (0,1,3,4,...,15,2,x) et ainsi de suite. Bien sûr, il y a encore et toujours les 3 erreurs. 1 de syntaxe, 1 de logique et 1 due à la limitation des logiciels.

Pour en savoir plus

Ce ne sont évidemment pas de vrais plasmas. Vous trouverez la réponse sur Annabella 7 qui explique notamment comment utiliser le Blitter en GFA de façon à réaliser cette prouesse technique. En Amos, cela sera sur la disquette Jennifer 7 si vous êtes aussi nombreux que pour le GFA à m'écrire à Clermont-Ferrand.

Comment programmer une palette de couleur ? Chaque structure d' écran possède sa propre palette de couleur. Ainsi, on peut afficher plusieurs images en même temps avec Deluxe Paint et passer très rapidement d' un écran à un autre. Amos et Gfa procèdent aussi de la même façon. Un écran possède une ou plusieurs fenêtres que reconnaît Amiga grâce à un système ressemblant à celui des boîtes à lettres. La première boîte à lettres recevra tout ce qui est destiné au concierge. La deuxième recevra ce qui est destiné au locataire du premier et ainsi de suite. Il y a également une boîte à lettre destinée à recevoir toutes les publicités. Chaque boîte à lettre contient donc plusieurs messages que devra aller chercher la personne concernée. Evidemment, le contenu de chaque boîte n'est pas illimité et devra être vidé régulièrement. On peut généraliser en disant que chaque entrée de résidence ne reçoit que le lot des lettres qui lui sont destinées. Et on peut remonter très loin dans ce système très structuré avec les quartiers, villes, pays,...

C'est la logique de l' Amiga. La structure d' écran fait partie d' une autre structure : les ViewPorts. Chaque ViewPort comprend lui même des pointeurs (le nom de la boîte aux lettres) sur plusieurs structures (les familles comprenant plusieurs résidents repérés par un même nom de famille). Ces pointeurs sont notamment la liste des structures de fenêtres et la structure de la palette de couleurs de l' écran.

Quand nous sommes sur une fenêtre, nous recherchons donc l' adresse de base du viewport de façon à retrouver l' adresse de la carte des couleurs ColorMap. Cette colormap correspond à la famille dans laquelle nous devrons trouver le bon résident. Ici cela sera l' adresse de la table des couleurs ColorTab. ColorTab est notre palette. Chaque couleur y est alors écrite en format RougeVertBleu comme sous Deluxe Paint.

Ouf. En résumé en GFA nous écrirons :

```
viewport%=ViewPortAdress(WINDOW(1))
wcolormap%=LONG{viewport%+4}
wcolortab%=LONG{wcolormap%+4}
couleur%=CARD{wcolortab%+(...*2)}
```

Remplacer + et * par ADD et MUL et la boucle est bouclée.

Le mois prochain un codage Ophélie du tonnerre

Pour être publié et donc rémunéré, envoyez moi sur disquette à Clermont-Ferrand un codage spectaculaire de 20 lignes maximum. Chaque ligne ne doit comporter qu'une seule instruction suivie d' un maximum de remarques. Le programme doit être écrit au format ASCII sans PRINT ni GOTO. Indiquez sur l' étiquette votre adresse, votre numéro de téléphone et le type de codage (GFA ou AMOS exclusivement). Pour recevoir une réponse personnalisée, je vous demande d' ajouter 30 FF pour frais de gestion et je remercie ceux qui ajouterons un chèque de soutien. Pas de tarif imposé mais c'est essentiellement grâce à cette aide financière que l' équipe d' Artiodactyl peut continuer à répondre aux nombreuses questions de programmations. Attention : les codages de virus et les disquettes 5 pouces 1/4 sont éliminatoires. Amis francophones, je suis contraint de préciser que votre enveloppe doit être antistatique à cause du passage magnétique en douane.

Question du mois

A qui est dédié Amos ? La première bonne réponse et une autre tirée arbitrairement dans mon courrier Clermontois recevront une disquette de programmes Amos.

Pierre Philippe.

ANNABELLA GFA

- I : Etude préalable - Menu WB
- II : Existant (1) - Gestion de Fichiers
- III : Existant (2) - Format MFM
- IV : Avant-Projet (1) - Tests conditionnels
- V : Avant-Projet (2) - Images I.F.F. (1)
- VI : Avant-Projet (3) - DMA COPPER (2)
- VII : Avant-Projet (4) - BLITTER-Modes Ecrans (3)
- VIII: Projet (1) - Traitement de texte (les bases)


```
' *******************************************
' * PSEUDO-PLASMA AMOS                      *
' *                                         *
' * CODAGE     Pierre Philippe Launay       *
' * GRAPHISME    Cathy Lardy                *
' * COPYRIGHT    © Novembre 91              *
' *                                         *
' * Cyclage des couleurs sur un dégradé     *
' *******************************************
'
Dim COULEUR(16) : Rem Liste de 17x1 éléments
Global COULEUR()
Proc CYCLAMEN
Procedure CYCLAMEN
   Rem Plan du programme
   Proc AERATION          :Rem Monopolisation du système
   Proc BIFFURE           : Rem Les yeux
   Proc CORNE             : Rem Le nez
   Proc DEVOTION          : Rem La bouche
   Proc EFFLORESCENCE     : Rem Le chatoiement des couleurs
   Proc DISPLAY_ON        : Rem l' image
   Proc FACILE            : Rem Le plasma
   Proc GLYPHE        : Rem Sur AmigaNews, on se culture.
End Proc
Procedure AERATION
   Rem Je prépare l' Amiga
   Screen Open 0,640,256,16,Hires   :Rem Ouvre un écran 640x256
Wind Open 1,0,0,70,30,0        : Rem Et une fenêtre
   Curs Off              : Rem Suppression du curseur
   Flash On              : Rem Suppression du cyclage
   Change Mouse 25     : Rem Le viseur
   Proc DISPLAY_OFF : Rem Déconnection de l' image
   ' Hide             : Rem Suppression de la souris
End Proc
Procedure BIFFURE
   Rem Je trace
   For X=0 To 126
      Ink(X mod 14)+2      : Rem Changement de couleur
      Bar X,X To 640-X*2,256-X
   Next X
   Degree                 : Rem Angle en degrés
   For X=10 To 630 Step -1  : Rem De haut en bas
      Ink(X mod 14)+2      : Rem Changement de couleur
      Draw 640-X,120 To 640-X,256-X/5    : Rem Met une ligne
   Next X
   Gr Writing 0           : Rem Seules les lettres sont visibles
   For Y=1 To 100         : Rem De haut en bas
      Ink(Y mod 14)+2     : Rem Changement de couleur
```

```
        Circle 320,120,Y        : Rem Met un cercle de rayon Y
    Next Y
End Proc
Procedure CORNE
    Rem Je cercle
    Degree
    For X=320 To 8 Step -1: Rem Une corne de brume
        Y=X mod 14              : Rem y ne dépassera pas 13
        Ink(14-Y)+1             : Rem Changement de couleur
        X1=(Cos(X)*120)+320
        Y1=(Sin(X)*50)+120
        Bar X1,Y1 To X1+X/8,Y1+X/8
    Next X
End Proc
Procedure DEVOTION
    Rem j'écris sur le dessin
    Gr Writing 0      : Rem Ne dessine que les lettres
    Ink 0             : Rem Sélectionne la N° 1 de la palette
    Text 206,27," PLASMA AMOS Pierre Philippe Launay "
    Gr Writing 1      : Rem Dessine tout
End Proc
Procedure DISPLAY_ON
    Screen Show 0
End Proc
Procedure DISPLAY_OFF
    Screen Hide 0
End Proc
Procedure EFFLORESCENCE
    Rem Je teint
    Colour 0,$F0F          : Rem La couleur des lettres N°0 sera rose
    Colour 1,$0            : Rem La couleur du fond N°1 sera noire
    For X=3 To 15          : Rem Nos propres couleurs
        TEINTE=TEINTE+$12  :Rem Seront jaune sombre à jaune vif
        COULEUR(X)=TEINTE  : Rem Stockage dans la liste couleur
        Colour X,TEINTE    :Rem Prise en compte de chaque couleur
Next X
    COULEUR(2)=$F0F        : Rem Couleur N°2 comme la couleur
N°1
End Proc
Procedure FACILE
    Rem Plasma
    Repeat
        Shift Down 0,2,15,1
        SON=((SON+12) mod 96)+1
        Play 2,SON,2           : Rem Joue SON canal 1 durant 2 cycles

    Until Mouse Key
End Proc
Procedure GLYPHE
    Rem Gravons nous la fin dans nos mémoires
    Show                  : Rem Lutin de nouveau visible
    Wind Close            : Rem Fermeture de la fenêtre
    Screen Close 0        : Rem Fermeture de l' écran
    Edit                  : Rem Retour à l' éditeur
End Proc
```

```
' ***************************************
' * PSEUDO-PLASMA GFA                   *
' *                                     *
' * CODAGE    Pierre Philippe Launay    *
' * GRAPHISME    Cathy Lardy            *
' * COPYRIGHT    © Novembre 1991        *
' *                                     *
' * Cyclage des couleurs sur un dégradé *
' ***************************************
'
cyclamen
PROCEDURE cyclamen        ! Plan du programme
    aeration              ! Monopolisation du système
    biffure               ! Rature
    corne                 ! Ovale
    devotion              ! Texte
    efflorescence         ! Couleur
    DISPLAY ON            ! Image
    facile                ! Plasma
    glyphe                ! Culturation
RETURN
PROCEDURE aeration                ! Je m'approprie tout l' Amiga
    ' ~Forbid()       ! Fonction venant du C, monotâche
    ' ~Disable()          ! Fonction venant du C, sans interruption
    OPENS 1,0,0,640,256,4,&H8000      ! Ouvre un écran 640x256
    OPENW #0,0,0,640,256,0,&H1800     ! Et une fenêtre
    DEFMOUSE 25                       ! Le doigt tendu
    DISPLAY ON                        ! Déconnection de l' image
    ' SPRITE OFF                 ! Suppression des lutins dont la souris
RETURN
PROCEDURE biffure                     ! Je trace
    FOR y&=0 TO 256                   ! De haut en bas
        COLOR ADD((y& MOD 14),2)      ! Changement de couleur
        LINE 640,y&,0,SUB(256,y&)     ! Met une ligne
        LINE 200,y&,500,SUB(256,y&)   ! Et un autre trait
    NEXT y&
RETURN
PROCEDURE corne                       ! Je cercle
    FOR x&=320 DOWNTO 0    STEP -1    ! Une corne de brume
        y&=x& MOD 14                  ! y& ne dépassera pas 13
        COLOR ADD(SUB(14,y&),1)       !Changement de couleur
    PELLIPSE    ADD(COSQ(x&)*120,320),
                ADD(SINQ(x&)*50,120),SHR&(x&,3),SHR&(x&,3)
    NEXT x&
RETURN
PROCEDURE devotion                    ! j'écris
    GRAPHMODE 0                       ! Ne dessine que les lettres
    COLOR 1                           ! Sélectionne la N° 1 de la palette
    TEXT 210,27," PLASMA GFA Pierre Philippe Launay "
    GRAPHMODE 1                       ! Dessine tout
RETURN
PROCEDURE efflorescence               ! Je teint
    DIM couleur%(16)                  ! Déclare une liste de 17 éléments
    SETCOLOR 0,&H0                    ! La couleur N°0 sera noire
    SETCOLOR 1,&HF0F                  ! La couleur N°1 sera rose
    FOR x%=3 TO 15                    ! Nos propres couleurs
        ADD teinte%,&H110         ! Seront jaune sombre à jaune vif
        couleur%(x%)=teinte%      ! Et stockées dans la liste couleur%
        SETCOLOR x%,teinte%       ! Prise en compte de chaque couleur
    NEXT x%
    couleur%(2)=&HF0F                 ! La couleur N°2 sera comme la
                                                          couleur N°1
RETURN
PROCEDURE facile                      ! Plasma
    ' temps%=TIMER                    ! Oter si forbid et enable sont mis
    tempo%=2
    volume%=255
    canal%=0
    REPEAT
        SWAP couleur%(16),couleur%(2)!Echange la couleur 16 et la 2
        DELETE couleur%(2)            ! Et supprime la 2
        FOR teinte%=2 TO 15           ! Teinte variant de 2 à 15
        ' y&=ADD((ADD(x&,pas&) MOD 14),!Deux fois moins rapide
        ' SETCOLOR x&,couleur%(y&)    ! Que SWAP et ERASE
        SETCOLOR teinte%,couleur%(teinte%) !Cyclage des couleurs
        NEXT teinte%                  ! Boucle sur FOR si...
        son%=RAND(9)
        MUL son%,110
        ADD son%,440
        SOUND WAIT
        SOUNDson%,tempo%,volume%,canal%!Attention farfadet
                                                          LONG%
        SOUND RESUME
        DELAY 0.001                   ! Pour 680x0
    ' INC pas&                 ! Pour le test de rapidité, il faut
    UNTIL MOUSEK ! pas&=500!inverser MOUSEK et pas&=500
    ' COLOR 0                  ! Et oter le son, les ' et la souris
    ' PRINT SUB(TIMER,temps%)!et compiler options *& %3 S&
                                                          S< F<
    ' REPEAT
    ' UNTIL MOUSEK
RETURN
PROCEDURE glyphe          ! Gravons nous la fin dans nos mémoires
    ' ~Enable()               ! Dégèlement des interruptions
    ' ~Permit()               ! Multitâche
    SPRITE ON                 ! Lutin de nouveau visible
    CLOSEW #0                 ! Fermeture de la fenêtre
    CLOSES 1                  ! Fermeture de l' écran
RETURN
```

XAVIER LECLERC

COMPRESSION DE DONNÉES
la méthode Lempel-Ziv

On pourrait croire que l'avancée technologique (intégration), à laquelles' ajoute la baisse du prix des circuits RAMs, dévaloriserait l'intérêt de la compression de données. Or si tant d'énergies cérébrales sont encore aujourd'hui employées afin de réduire le volume d'une masse de données c'est qu'il existe de nombreuses raisons à cela. Au contraire plus la technologie avance et plus la compression de données est au premier plan de l'actualité. Certaines branches de l'industrie ne pourraient plus s'en passer.

Tout d'abord, bien entendu, on peut citer le domaine des télécommunications par le fait qu'il y a moins de données à transmettre. Le calcul est simple pour une réduction de 50% du volume à transmettre. Le prix de la communication sera réduit dans les mêmes proportions. Les constructeurs de *MODEMs* ont d'ailleurs très vite compris comment ils pourraient en tirer profit en créant des circuits capables de diviser par 2 *(protocole MNP 5 "MicroCom Network protocol" pour modems V22bis et V32) voire par 4 le flot de données!! (Norme CCITT V42bis).*

Ceci équivaut à dire qu'un *MODEM* crachotant ses données en 2400 bauds a un débit réel 2 à 4 fois supérieur. La compression de données peut donc compenser une mauvaise transmission à plus haute vitesse sur une mauvaise ligne téléphonique. Il reste deux inconvénients: le prix du Modem et une plus grande lenteur du débit effectif (à cause du temps de compression / décompression) même si à ce niveau le traitement est réalisé via des puces électroniques.

La simulation d'un débit plus élevé prend donc racine dans la compression de données. Pour comprendre le propos, tout en parlant d'actualité, prenons le cas du *CDTV*. Le débit de données pour afficher des images vidéo plein écran est trop faible pour envisager de les animer. Mais grâce à des circuits spéciaux de compression / décompression de données, on augmente le débit réel des données de manière spectaculaire (Entre l'interface du *CD_ROM* et l'Amiga). Conséquences: des images en mouvement peuvent être affichées...

La méthode de compression dont je vais maintenant détailler le principe est d'une utilisation banale sur Amiga. Elle est en effet la base de l'utilitaire *PowerPacker* et de très nombreux autres logiciels de même type.

Trois auteurs se sont cassé la tête pour découvrir ce procédé génial: *Mr Lempel, Mr Ziv* et *Mr Welsh.* L'histoire a oublié le troisième pour finalement retenir le nom de compression *Lempel-Ziv.* (Comme dirait Caliméro "c'est pas juste...")

La création de chaîne

Nous allons d'abord jouer pour "du beurre". (un peu de patience)

Soit les informations suivantes: {z|z|x|z|x|x|z|x|z|z|x|z|x|x}

Si je veux transmettre à *Mr Welsh* le contenu de mon exemple pédagogique je peux utiliser plusieurs méthodes. Un procédé consisterait à lire les données séquentiellement de gauche à droite et de lui dicter les informations au fur et à mesure que je les rencontre. Mais comme je suis pour la loi du moindre effort je vais retenir ce que je lui envoie dans une table en évitant à tout prix de me répéter. Pour ce faire, je construis pour chaque nouvelle entrée dans le tableau principal, une nouvelle chaîne qui est la somme des nouveaux et anciens codes. A chaque fois que je rencontre une chaîne de codes qui n'existe pas dans la table, je la rajoute et je dicte son code.

Si je rencontre une chaîne qui est déjà dans la table je ne dicte pas le numéro d'entrée de cette chaîne mais je la rajoute mentalement à l'ancienne pour de futures recherches et je prends le code suivant. Bien entendu ce protocole est connu de *Mr Welsh* et nous verrons plus loin comment il décode l'information que je lui donne.

Pour clarifier la situation voici le résultat obtenu:

Code lu	Numéro d'opération	sous tableau	Code dicté
z	0	z	0
z	1		
x	2	zx	1
z	3		
x	4		
x	5	zxx	2
z	6		
x	7		
z	8	zxz	3
z	9		
x	10		
z	11		
x	12	zxzx	4
x	13	x	5

Résumons

L'opération n°0: la lecture donne "z" qui ne se trouve pas dans la table qui a été initialisée à vide au départ. Je dicte alors 0 qui correspond à la chaîne "z", l'équivalent du nouveau sous tableau n°0.

L'opération n°1 consiste en la lecture du code "z". Or "z" se trouve déjà dans le sous-tableau n°0. Je passe donc au code "x". Je suis en présence de la chaîne "zx" qui n'existe pas dans la table, je dicte 1 et je stocke la chaîne "zx" dans le sous-tableau n°1.

Voyons un peu plus loin l'opération 11 qui consiste à lire le code "z".

La chaîne que je recherche dans un des sous tableaux est "zxz" qui existe dans le sous tableau n°3. Je prends le code suivant "x". La chaîne formée est alors "zxzx" qui ne se retrouve dans aucun sous-tableau. Je place cette chaîne dans le nouveau sous-tableau 4 et je dicte le nombre 4. Enfin le dernier code lu en opération n°13 est "x" qui n'est jamais présent comme premier caractère dans un sous-tableau. Je prends note de ce nouveau sous-tableau n°5 et je dicte la valeur 5.

Simple, me direz-vous. Mais il n'y a aucun gain car pour reconstruire le message de 14 octets différents, *Mr Welsh* doit connaître la totalité de la table qui avec ses 5 sous-tableaux, prend 14 octets...

Bien vu: nous avons en effet joué pour du beurre.

La compression des chaînes

Mais une observation des résultats nous amène à constater que pour chaque nouvelle chaîne placée dans un sous tableau, cette chaîne, excepté le dernier caractère, est déjà présente dans un autre sous-tableau. Le code dicté 4 correspond à la chaîne "zxzx" qui, si l'on retire le dernier caractère devient "zxz" et se retrouve bien dans le sous tableau n°3. Donc, chaque sous-tableau peut être exprimé par deux caractères: le numéro d'un sous-tableau et le dernier caractère de l'ancienne chaîne. Il y aura problème pour les chaînes de un caractère. On y remédie simplement en insérant un header signifiant "il y a un seul caractère dans ce sous-tableau".

Le header prend ici la valeur -128.

Code lu	Numéro d'opération	sous tableau	=	Codes dictés
z	0	-128	,	z
z	1			
x	2	0	,	x
z	3			
x	4			
x	5	1	,	x
z	6			
x	7			
z	8	1	,	z
z	9			
x	10			
z	11			
x	12	2	,	x
x	13	-128	,	x

Maintenant n'y a-t-il pas quelque chose qui saute aux yeux ? Chaque nouveau sous-tableau est construit à partir du sous-tableau précédent. *Mr Welsh* n'est plus obligé de connaître la table de départ car il peut la reconstruire au fur et à mesure des codes qui lui sont dictés. A l'opération n°0 il reçoit "-128,z". Il construit alors le premier sous tableau (n°0) qu'il garnit du caractère "z". Ensuite il reçoit "0,x". Si le header n'est pas à -128, il s'agit d'un numéro de sous-tableau suivi d'un nouveau caractère. Il construit alors le deuxième sous-tableau (n°1) et le garnit à son tour de la nouvelle chaîne qui est la concaténation du sous-tableau n°0 et du nouveau caractère "x" ce qui donne "zx". Et ainsi de suite...

Pour transmettre le message complet de 14 caractères j'ai dicté 12 codes consécutifs. Il y a donc bien gain et compression.

Mais ce n'est pas vraiment encore la bonne solution. Car si jamais il reste des caractères à transmettre et si ces caractères constituent à chaque fois de nouvelles entrées pour la table ("qsd" par exemple), il nous faudra mobiliser deux octets pour chaque nouveau sous-tableau d'un caractère construit!

Le gain sera vite perdu. On pourrait envisager une solution. Si les caractères à transmettre sont limités (par exemple seulement des lettres alphabétiques), un code négatif indiquera un sous-tableau à chaîne simple, c'est à dire à caractère unique, dont la valeur est celle de la valeur absolue du code. Ce qui donne comme codes dictés: {-"z",0,x,1,x,1,z,2,x,-"x"}

Il faut remarquer que

• La table de décodage est construite progressivement. Il n'y a pas besoin pour le récepteur de la connaître à l'avance, contrairement à une compression par la méthode Huffman par exemple. C'est un avantage énorme!

• Un même fichier peut être divisé en sous-fichier plus petit ce qui donne l'assurance que le numéro de référence du sous-tableau sera toujours inférieur au volume d'un sous-fichier. On peut envisager que notre chaîne d'exemple provient d'un fichier de 1294 octets, lequel a été subdivisé en 11 sous-fichiers (on lit 11 enregistrements en fait du fichier principal) de 128 octets maximum chacun. Le dernier enregistrement a une taille de 14 octets : {z|z|x|z|x|x|z|x|z|z|x|z|x|x}. Dans un cas de malchance maximum, l'enregistrement de 128 octets peut-être formé par 128 octets différents.

Ce qui donnera 128 sous-tableaux différents. Le dernier sous tableau portant le numéro 127. Or dans un octet il y a 8 bits qui peuvent représenter 256 combinaisons différentes. (Arrangements avec répétitions de p éléments choisis parmi n ==> 2 exp 8 = 256) Résultat des courses: il reste un bit libre à chaque numéro de sous-tableau qui peut alors servir de signe en cas de caractère unique. On peut faire mieux en transmettant "à l'envers": d'abord le caractère à rajouter au sous-tableau sur un octet (signe compris) puis le n° du sous-tableau (sur 7 bits):

{-"z",0,x,1,x,1,z,2,x,-"x"} prend 10 octets soit 80 bits.

{-"z",x,0,x,1,z,1,x,2,-"x"} prend 6*8 bits + 4*7 bits = 76 bits

• Si la taille du sous-fichier est grande il y a donc de moins en moins "de chance" qu'un sous-tableau ne contienne pas la chaîne recherchée. Mais plus cette taille augmente et plus il faut d'octets pour stocker le numéro du sous tableau... Pour un fichier de plus de 66K le nombre d'octets pour stocker le numéro de sous-tableau sera de 3 (car $FFFF < 66K).

Modification Lempel-Ziv

Attention c'est ici que l'avion décolle: mais pas de panique j'ai volontairement expliqué le procédé pas à pas en commentant au maximum.

L'idée au départ est assez géniale: il s'agit d'un décalage entre code lu et code émis. A chaque fois qu'un sous-tableau sera construit, il faudra émettre un code qui correspond à un n° de sous tableau déjà connu, c'est à dire le contenu du sous-tableau courant à l'exception du dernier caractère.

TABLEAU DE COMPRESSION

Message initial: {z|z|x|z|x|x|z|x|z|z|x|z|x|x}

Code lu	N° sous tableau	Contenu du sous tableau	Code émis
z			
z	2	zz	"z"
x	3	zx	"z"
z	4	xz	"x"
x	zx est déjà présent dans le sous tableau n°3		
x	5	zxx	3="zx"
z	xz est déjà présent dans le sous tableau n°4		
x	6	xzx	4="xz"
z	xz est déjà présent dans le sous tableau n°4		
z	7	xzz	4="xz"
x	zx est déjà présent dans le sous tableau n°3		
z	8	zxz	3="zx"
x	zx est déjà présent dans le sous tableau n°3		
x	zxx est déjà présent dans le sous tableau n°5		
FIN	donc la dernière chaîne qui se trouvait déjà dans un sous tableau (n°5) est émise :		5="zxx"

• A chaque création d'un nouveau sous-tableau correspond un nouveau code émis. Le code émis est égal au contenu du sous-tableau que l'on vient de construire excepté le dernier caractère. Exemple: le nouveau sous-tableau n°7 dont le contenu est "xzz" doit émettre "xzz" moins le dernier caractère "z" = "xz".

• Le résultat est un sous-tableau déjà construit: "xz" est le contenu du sous tableau n°4. Le code émis EST le numéro du sous tableau c'est à dire 4. (A condition que son contenu ne soit pas un unique caractère (voir plus bas).

• Le sous-tableau suivant à construire contient comme premier caractère le dernier caractère qu'il a fallu retrancher pour émettre le dernier code. Exemple: Le sous-tableau 8 contient "z" comme premier caractère c'est à dire le caractère qu'il faut retrancher au contenu du sous-tableau n°7 pour émettre les caractères "xz". (C'est à dire le code 4 correspondant au sous-tableau n°4).

• Une fois que le premier caractère du tableau suivant à construire est trouvé, le caractère suivant est lu. Si la nouvelle chaîne, issue de la concaténation du premier caractère du sous-tableau suivant et du code lu, se retrouve déjà dans un sous-tableau, on recommence l'opération en ajoutant un autre caractère lu à la chaîne.

Exemple: "z" est le premier caractère du sous tableau n°8, le code lu suivant est "x" qui forme par concaténation la nouvelle chaîne "z"+"x"="zx" . Or "zx" est le contenu du sous tableau n°3

donc on lira un autre caractère, le "z" qui forme à son tour la chaîne "zx"+"z" = "zxz" qui ne se retrouve PAS déjà dans un sous-tableau. Cette chaîne "zxz" forme alors le nouveau sous-tableau n°8...

• Comme il y a décalage entre code lu et code émis, le numéro du premier sous-tableau est 2.

Un traitement spécial est appliqué au code unique:

Si l'alphabet ne comportait que deux lettres le "z" et le "x" il suffirait d'envoyer comme code pour les caractères uniques le code correspondant au n° d'ordre du caractère dans cet alphabet {zx}: {0,0,1,3,4,4,3,5}

Et en considérant qu'un alphabet complet peut se coder sur 128 caractères différents (en nombres négatifs suivant le code ASCII): {-122,-122,-120,3,4,4,3,5}

Pourquoi le nombre -122 ?

AVANT la réception du message le programme de décompression DOIT initialiser une table contenant les valeurs *ASCII* de l'alphabet. Un code unique ne peut en effet se retrouver dans un sous tableau-construit mais se trouvera dans cette table. Comme il faut absolument faire la différence entre un code émis à valeur unique et un numéro de sous-tableau, ils seront différenciés grâce à leur signe.

Nous avions réussi à réduire le message de 14 octets à 76 bits soit 7,5 octets. Le résultat par décalage est bien supérieur : 8 octets!

Et la foule en délire applaudit cette performance signée *Lempel-ziv (et Welsh).*

Comment décompresser?

TABLEAU DE DECOMPRESSION

Message initial: {-122,-122,-120,3,4,4,3,5}

Octet lu codé	Chaîne décodée	Sous tableau n° x	construit
-122	"z"		
-122	"z"	2	"zz"
-120	"x"	3	"zx"
3	"zx"	4	"xz"
4	"xz"	5	"zxx"
4	"xz"	6	"xzx"
3	"zx"	7	"xzz"
5	"zxx"	8	"zxz"

• Un octet lu négatif sera traité comme un caractère unique dont la valeur *ASCII* est la valeur absolue de cet octet. Tout comme le compresseur, le décompresseur doit avoir initialisé sa table AVANT de recevoir le premier octet compressé.

• Un sous-tableau sera construit par concaténation de la précédente chaîne décodée et le premier caractère de la chaîne courante qui vient d'être décodée.

Exemple: le sous tableau n°6 = chaîne "xz" (code 4 décodé) + le premier caractère de la chaîne courante qui est "x"="xz"+"x"="xzx" qui est bien le contenu du sous tableau n°6.

Comme on peut le constater la décompression est plus aisée à comprendre que le procédé de compression. A première vue aucun problème à signaler ..

MAIS en vérité il y a parfois problème: (et la solution en est fort simple)

TABLEAU DE COMPRESSION

Message initial : {b|a|c|b|a|b|a|b|c}

Code lu	N° sous tableau	contenu du sous tableau	Code émis
b			
a	2	"ba"	-"b"
c	3	"ac"	-"a"
b	4	"cb"	-"c"
a			
b	5	"bab"	2="ba"
a			
b			
c	6 5="bab"	"babc"	
FIN	dernier caractère émis =	"c"	-"c"

TABLEAU DE DECOMPRESSION

Message initial : {-"b",-"a",-"c",2,5,-"c"}

Octet lu codé	Chaîne décodée	Sous tableau n° x	construit
-"b"	"b"		
-"a"	"a"	2	"ba"
-"c"	"c"	3	"ac"
2	"ba"	4	"cb"
5	?????	?????????	

Hmm Hmm, il y a bien problème... on ne sait pas quel est le contenu du sous-tableau n°5 qui n'a pas encore été construit...

Cette situation est provoquée à chaque fois que l'on rencontre:

1C2C...1C2C1C2C1C... 1C = premier caractère quelconque
2C = Deuxième caractère quelconque

1C2C forme une sous chaîne qui est répétée 2 fois plus loin dans la chaîne principale 1C2C1C2C qui est elle même suivie par le 1C (premier caractère de la sous chaîne répétée).

Exemple: 1C = "b" 2c = "a" 1C2C = "ba"
1C2C...1C2C1C2C1C = "bacabscccbababcc"

La solution est simple il suffit de prendre la dernière chaîne affichée et de lui rajouter son propre premier caractère:

Octet lu codé	Chaîne décodée	Sous tableau n° x	construit
-"b"	"b"		
-"a"	"a"	2	"ba"
-"c"	"c"	3	"ac"
2	"ba"	4	"cb"
5	"ba"+"b" = "bab"	5	"bab"
-"c"	"c"	6	"babc"

• Donc SI l'octet lu codé n'est pas dans un sous-tableau déjà construit, ALORS il faut construire le sous-tableau manquant par concaténation de la chaîne décodée précédente et le premier caractère de cette chaîne.

Conclusion

• La méthode *Lempel-Ziv* est efficace et est beaucoup utilisée sur l'Amiga. Son avantage est de réaliser le codage à la volée: IL N'EST PAS INDISPENSABLE de connaître les données AVANT la compression.

Ce qui permet: - la compression de données en temps réel.
- de ne pas stocker une table de codage.

• Souvent pour une plus grande efficacité, on utilise la méthode de compression par décalage de chaînes *Lempel-Ziv* ET la méthode probabiliste de *Huffman.*

Cela implique: - une analyse préalable des données.
- la nécessité de stocker une table de codage.

J'entends que l'on me réclame un listing?... Ok en fait pour celui qui a bien assimilé la théorie "rien de plus simple pour comprendre" le listing C qui se trouve sur l'*AmigaLibDisk (Fred FISH) n°51* et qui utilise notre méthode *Lempel-Ziv.* (Pensez à votre serviteur qui muni du listing a dû faire la démarche inverse pour démonter le mécanisme)... J'avoue qu'en vérité le listing n'est pas facile à comprendre: attention la méthode est utilisée en exploitant les informations bits à bits et ceci comme un alphabet de 2 lettres. (le 0 et le 1 à la place des "x" et "z" supra...)

Mais rien ne vous empêche de prendre l'initiative pour programmer un tel compresseur/décompresseur grâce au dernier *SUPER_MEGA_BASIC, RPG_III, COBOL ,FORTRAN ,ADA* et *"patati et patata"...* Bon amusement...

Leclercq Xavier.

36.15 code FDS

Des milliers de logiciels du Domaine Public à télécharger pour
AMIGA, PC XT/AT, ATARI ST/TT et MACINTOSH.
Et bientôt, la boutique, les petites annonces, les bals binaires....

Pour commander le Kit et/ou la disquette protocole seule, reportez vous au Bon de Commande ci-dessous.

DOMAINE PUBLIC

Pour la compatibilité avec l'Amiga 500+ nous consulter avant de commander.

JEUX

¬ FDS546 BLOX - BALLS & PIPES
¬ FDS553 ALIEN NETWORK VS OLYMPUS
¬ FDS569* TENNIS
¬ FDS593 TREATS
¬ FDS595 THE COMPUTER CONFLICT
¬ FDS596 NO ONE - MARATHON MINE 3
¬ FDS632 ULTIMATE LADA RACE
¬ FDS634 ALPHA FLIGHT - SEVEN TILES
¬ FDS900 FDS-GAMES 1
Llamatron, TurboMCP, Missile Command, AirAce 2
¬ FDS901 FDS-GAMES 2
Reversi,MineClearer,TicTacToe,Connex4,Dominos, Yawn!,Trippin,Mosaic,AmigaTration,FlipIt,3dTicTacToe
¬ FDS902 FDS-GAMES 3
Rubik, SpaceWar, HeadGames, Train, RevComp 2.0.
¬ FDS903 FDS-GAMES 4
DriveWars, Drip.
¬ FDS904 FDS-GAMES 5
SlotCars, Sys, Zerg, Pipeline.
¬ FDS905 FDS-GAMES 6
Spades, Eternal Rome, TrainerMaker, BootGames, Conquest, Klondike.
¬ FDS906 FDS-GAMES 7
Up&Down, TripleYatchtz, MegaBall, Humartia.
¬ FDS907 FDS-GAMES 8
Loto, SBall, Quiz, Hollywood Trivia, Humartia, MiniBlast.
¬ FDS908 FDS-GAMES 9
Chess, SunMaze, MoonBase, FiveInLine, Wanderer.

UTILITAIRES MUSICAUX

¬ FDS316 NOISETRACKER V1.2
¬ FDS537 SCX - MEGA SOUNDCRACKER
¬ FDS538 THE SCRATCHER V1.00
¬ FDS554 JAMCRAKER PRO V1.0
¬ FDS577 PROTRACKER V1.1
¬ FDS579 MED V3.0
¬ FDS601 NOISETRACKER V1.1 PLUS
¬ FDS603 INTUITRACKER V1.1
¬ FDS671 SOUNDTRACKER PRO
¬ FDS672 SOUNDTRACKER IV By Blue

INSTRUMENTS & MODULES

¬ FDS276 ST-01 à FDS285 ST-10 : 10 disquettes d'instruments qui peuvent être acquises séparément.
¬ FDS388 ST-Modules 1 à FDS399 ST-Modules 12 : 12 disquettes de modules qui peuvent être acquises séparément.

MEGADEMOS

Pas de longs discours.... Elles sont EXCELLENTES !
¬ FDS690 BUDBRAIN II 'SORRY CRIONICS'
¬ FDS770 THE SILENTS - ICE DEMO
¬ FDS776 THE SILENTS - GLOBAL TRASH
¬ FDS781 ANALOG - ANALOGIA
¬ FDS790 ANDROMEDA- Decaying Paradise
¬ FDS791 SPACEBALLS - SPASMOLYTIC
¬ FDS807 PHENOMENA - INTERSPACE
¬ FDS826 ANTARTICA MEGADEMO
¬ FDS827 PURE METAL CODERS MD
¬ FDS828 VECTRA - SINKING DEMAND
¬ FDS829 DEFJAM - THE PIXEL NATION
¬ FDS830 EQUINOX-Diving In a Blue Ocean
¬ FDS861 GOLDFIRE MEGADEMO
¬ FDS879 VIXEN - HYSTERIA COOL DEMO
¬ FDS880 TIMEX - HYPRADEMO
¬ FDS896 DEVILS - NO REALITY

MUSIC DISKS

Les meilleurs uniquement !
¬ FDS782 AXIS - JOCHEN HIPPEL SOUND
¬ FDS798A RAF - PUMPIN'S TRACK 1er disk.
¬ FDS798B RAF - PUMPIN'S TRACK 2em disk.
¬ FDS799 TRASHCAN - TECHNOMANIA
¬ FDS806 PROFECY - NUMERIC
¬ FDS859 IPEC ELITE - HITMANS DISCO
¬ FDS868 DELIRIOUS - EQUAMANIA
¬ FDS885A CONCEPT - TUNE DISK 1 1er disk.
¬ FDS885B CONCEPT - TUNE DISK 1 2em disk.
¬ FDS885C CONCEPT - TUNE DISK 1 3em disk.
¬ FDS829A DMACON - MEGA TUNE 1er disk.
¬ FDS829B DMACON - MEGA TUNE 2em disk.
¬ FDS830C DMACON - MEGA TUNE 3em disk.

COLLECTIONS DISPONIBLES

Fred FISH 1 à 580
CAM 1 à 480

AMOS-DP, AMICUS, TBAG, CACTUS, AMATEUR RADIO, SOURCES SEKA...

DOMAINE COMMERCIAL

JEUX

¬ ALIEN BREED	269 F
¬ BAT 2	340 F
¬ BATTLE ISLE	285 F
¬ CELTIC LEGEND	285 F
¬ CISCO HEAT	240 F
¬ DOUBLE DRAGON 3	242 F
¬ ELVIRA - The Arcade Game	269 F
¬ FASCINATION	265 F
¬ FIRST SAMOURAI	239 F
¬ **FOOTBALL CRAZY COMPIL.** KickOff 2, Player Manager, Final Whistle.	273 F
¬ FORT APACHE	299 F
¬ FUN RADIO COMPILATION Tortue Ninja, Gremlins 2, Back To The Future 2, Day Of Thunder	289 F
¬ FUZZBALL	239 F
¬ GAUNTLET 3	249 F
¬ **HEART OF CHINA**	349 F
¬ HEIMDALL (1 Mo)	329 F
¬ HOME ALONE	219 F
¬ HUDSON HAWK	239 F
¬ KNIGHTS OF THE SKY	325 F
¬ LEANDER	269 F
¬ **LOTUS TURBO CHAL. 2**	**235 F**
¬ MAX COMPILATION Turricane, Saint Dragon, Swiv, Night Shift.	270 F
¬ MEGA-LO-MANIA	285 F
¬ OH NO! MORE LEMMINGS	219 F
¬ POPULOUS 2	239 F
¬ ROBOCOD	245 F
¬ ROBOCOP 3D	249 F
¬ ROLLING RONNY	235 F
¬ RUGBY THE WORLD CUP	235 F
¬ SIMPSONS	235 F
¬ TERMINATOR 2	240 F
¬ TIP OFF	242 F
¬ TORTUES NINJA 2	N.C
¬ WORLD CLASS RUGBY	239 F

UTILITAIRES

¬ AMOS Français	470 F
¬ AMOS 3D	360 F
¬ AMOS COMPILER	295 F
¬ **DELUXE PAINT 4**	890 F
¬ DEMO MAKER (1 Mo)	385 F

Autres références Jeux - Utilitaires, demander la liste.

PERIPHERIQUES

¬ Carte extension 512 Ko + horloge pour Amiga 500	390 F
¬ Carte ext. de mémoire 512 Ko (sans horloge) pour A500/A500+	300 F
¬ Lecteur externe 880 Ko 3.5	570 F
¬ Lecteur externe 880 Ko 3.5 + Blitz (copieur) + Antivirus	710 F
¬ Souris mécanique (Amiga/Atari)	199 F

Les exclusivités FDS :

¬ **THE MASTER VIRUS KILLER V2.2** (Version Française) : Nul n'est à l'abri des virus, il est pourtant aisé de s'en débarrasser grâce à ce puissant logiciel qui détecte et chasse 153 virus dont le très dangereux SHV du disk-validator. Il dispose d'outils et commandes puissants pour isoler les virus, prévenir les incidents, visualiser les secteurs stratégiques et restaurer les disquettes infectées. Il peut s'installer facilement sur le disque dur et fonctionne également avec le Système 2.0. Sa prise en main est immédiate grâce à son excellent interface utilisateur intuitif. **Il ne coûte que 150 Frs** !!!

¬ **DISKLOCK** (Version Française) : Cet utilitaire très astucieux vous permettra d'installer un mot de passe de votre choix sur vos disquettes. Il sera alors absolument impossible de connaître le contenu ou d'utiliser les programmes qui s'y trouvent sans avoir au préalable tapé le mot de passe. Vous serez donc la seule personne au monde à pouvoir accéder aux logiciels qu'elles renferment. Sous le Workbench les disquettes ainsi protégées seront 'Non Dos'. La protection est en théorie inviolable ! **Il ne coûte que 99 Frs. !!!**
Pour A500/2000 demander la Version 1.0b & pour Amiga 500+/3000 demander la version 2.0.

BON DE COMMANDE EXPRESS A RETOURNER A :

FDS-FREE DISTRIBUTION SOFTWARE SARL, Boîte Postale 134, 59453 LYS LEZ LANNOY CEDEX

DOMAINE PUBLIC : Indiquez ci-dessous les numéros de référence complets de votre choix (Exemple : FDS569 pour Tennis ou FF580 pour Fred FISH 580).
DOMAINE COMMERCIAL : Indiquez le titre du logiciel ou la désignation de l'article choisi.
Attention : Les commandes ne concernant QUE le Domaine Public ne peuvent être inférieures à 6 disquettes. Par contre, Domaine Public + Commercial, pas de minimum.

Les commandes de disquettes du Domaine Public sont traitées et envoyées sous 24/48 heures (6 jours /7). Il en est de même pour le domaine commercial, dans la limite des stocks. La duplication des logiciels du Domaine Public est effectuée sur des disquettes de marque.

Nombre de disquettes DP : .... X 15 Frs = ... Frs.
Logiciels commerciaux & autres articles TOTAL = ... Frs.
Kit de téléchargement (Câble + Logiciel) : 75 Frs * = ... Frs.
Frais de port par ( ) voie normale : 15 Frs ( ) rapide : 25 Frs = ... Frs.
Forfait recommandation (facultatif mais conseillé) : 12 Frs = ... Frs.

MONTANT TOTAL à régler par ( ) Chèque ou ( ) Mandat joint = ... Frs.

¬ Je désire recevoir la disquette catalogue FDS-News qui contient également un logiciel en cadeau (joindre 7,50 Frs en timbres . Gratuite avec une commande).
¬ J'ai déjà un câble et je souhaite simplement recevoir la disquette gratuite contenant le protocole de téléchargement pour ( ) Amiga, ( ) MacIntosh, ( ) Atari, ( )PC 5'1/4, ( ) PC 3'1/2. (Joindre 5 Frs en timbres).

NOM : .... Prénom : ....
Adresse : ....
Code Postal : .... VILLE : ....

Date et Signature

* Précisez le type de votre machine, port gratuit si commande du Kit seul.

AmigaNews 01/92. Les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectif

DOMAINE GRAND PUBLIC

Edito:

Vous constaterez que le bon de commande habituel de PDS Freeline ne figure plus à la suite de ces articles. Ce diffuseur de DP a en effet décidé d'inclure la diffusion de programmes du domaine public à ses autres activités. Il vous suffira donc pour vous procurer ces disquettes de vous adresser à votre distributeur préféré.

Bonne année à tous.

FISH #501

AddMenu: Un programme pour ajouter une infinité de sous-menus au menu Tools du Workbench 2.0. Il utilise les appels corrects de la Workbench .lib et permet de réaliser des updates depuis le CLI ou le menu lui-même. Exécutable seulement, source disponible auprès de l'auteur, Nic Wilson.

AutoCLI: Un programme de remplacement pour les utilitaires de typr PopCLI qui tourne sous le 2.0, et qui de plus est entiérement compatible avec l'A3000 et les cartes accélératrices. Il peut ouvrir des fenêtres CLI ou Shell juste plus petite d'un pixel par rapport à l'écran d'ouverture. Une autre option utile est l'appel et l'exécution d'un fichier script à partir d'une touche de fonction. Version 1.99d, update de la Fish 424. Auteur: Nic Wilson.

Dominos: Un jeu standard de dominos. L'Amiga se fera un adversaire plus qu'honnête même pour des joueurs expérimentés. Version 1.0, source en basic incluse. Auteur: Russell Mason.

DOSWatch: Un moniteur pour les appels à l'AmigaDOS via la dos.lib. Nécessite le Kickstart 1.2 ou 1.3. Version 1.0. Source en assembleur (Devpac 1.21) incluse. Auteur: A. Voss Wrede.

Genesis: Un des nouveaux programmes de fractales dont parle P.Ardichvilli dans le numéro de décembre. Celui-ci vous permet de générer des paysages à base de courbes fractales, avec de très nombreuses options. Ce n'est malheureusement qu'une version démo du produit distribué par Microillusions, et le programme se voit donc amputé de quelques menus. Auteur: James Bardeen.

LList: Une commande 'list' bien sympathique puisque celle-ci, en plus de vous lister classiquement vos répertoires, indique aussi le type de chacun des fichiers (ascii, icons, dir,...). Les wildcards Amiga standard sont supportées. Exécutable seulement. Auteur: Nic Wilson.

NewList: Une autre commande 'list' très puissante. Elle permet de réaliser des tris, de placer des filtres, la reconnaissance Maj/Min, la date, les wilcards Unix,...etc. Les routines de tris sont très rapides et l'utilisation de la mémoire est minimale. Version 5.0, update de la version 4.9 de la Fish 478. Exécutable seulement. Auteur: Phil Dietz.

NoClick: Un programme pour empêcher les drives de cliquer sous le système 2.0. dans ce répertoire vous trouverez aussi des patch pour indiquer à vos kickstart 1.3 et 2.0 un moyen permanent de ne plus faire cliquer les drives, et ceci pour les A3000 et les autres types d'Amigas. Exécutable seulement. Auteur: Nic Wilson.

NoErrors: Un programme simple et bien utile puisqu'il masque à l'utilisateur les erreurs hard des disquettes ou des disques durs, si bien que ceux-ci peuvent être quand même utilisés sans que le Dos n'affiche sans arrêt 'Read/Write Error'. Exécutable seulement. Auteur: Nic Wilson.

FISH #502

AutoRev: Un petit utilitaire pour simplifier la mise à jour des fichiers headers des programmes lancés depuis le CLI. Nécessite le système 2.0. Version 1.1r, source incluse. Auteur: Jan van den Baard.

CELLS: Un automate cellulaire d'expérimentation, basé sur les règles décrites dans les pages récréation du Scientific American de janvier 90. Version 1.3, source incluse. Auteur:David Cervone.

EternalRome: Un jeu historique de stratègie, qui en dépit de sa haute complexité, n'en demeure pas moins assez facile à jouer, grâce à son interace Intuition. Il permet de réaliser des zooms très poussés sur différentes parties de l'Empire Romain (avec options overscan et entrelacé). Cette simulation vous fournira de nombreux détails historiques grâce à sa grande précision, et est de ce fait un jeu très prenant pour le fun ou pour l'étude de l'Empire Romain. De un à plusieurs joueurs. Version tryware, c'est-à-dire qu le jeu est complet (pas d'options désactivées), mais ne possède qu'un seul scénario (qui je vous rassure vous permettra de jouer déjà pendant un bon moment). Auteur: Sven Hartrumpf.

ReturnCode: Deux petits programmes (LogRC et GetRC) pour permettre au 'return code' laissé par un programme précédent d'être sauvegardé sous un format utilisable (dans des scripts par exemple). GetRC permet de mettre le return code ou de le visualiser. Source en assembleur incluse. Auteur: Jim Butterfield.

SysInfo: Un programme qui vous donne des informations intéressantes sur la configuration de votre machine, y compris des tests de rapidité comparés à d'autres configurations, la version de l'OS, etc. Version 2.22, update de la version 1.98 de la Fish 433. Exécutable seulement. Auteur: Nic Wilson.

TrackDos: Un programme qui permet le transfert facile de données entre le Dos, la mémoire et le trackdisk.device. Par Dos, on entend des données contenues dans un fichier standard, par mémoire ce sont des données situées n'importe où en mémoire, et par TrackDisk.device ce sont des données stockées sur disquette mais non accessibles par le Dos (bootblocks loaders par exemple). Le transfert de données entre ces trois protagonistes étant habituellement fastidieux, ce programme est là pour y remédier. Version 1.08, update de la version sur la Fish 422. Exécutable seulement. Auteur: Nic Wilson.

FISH #503

NoFragLib: Une bibliothèque contenant 6 routines pour défragmenter votre mémoire. Extraite et mise à jour depuis le Tool.lib de la Fish 475. Source inclue. Auteur: Jan van den Baard.

PCQ: Un compilateur Pascal pour l'Amiga. C'est la version 1.2a, update de la version 1.1c de la Fish 339/ Cette version possède de nombreuses améliorations. Elle a été réalisée avec et dotée des dernières versions de l'assembleur A68k, de l'éditeur de liens Blink, de Debug et de Mon pour donner ainsi un package de développement complet et performant. Comprend de programmes exemples et la source du compilateur. Auteur: Patrick Quaid.

FISH #504

PolySilicon: Un Shell avec un historique avec scrolling et accessible par la souris. Il permet à de multiles shells d'être

contrôlés à partir d'une simple fenêtre commande/historique. les commandes peuvent être réexécutées par un simple click de la souris. Un groupe de commandes pour un projet peut être chargé dans l'historique à partir d'un fichier pour permettre ainsi un accès plus facile. Compatible avec l'AmigaDos 1.3 et 2.0. Exécutable seulement. Auteur: Pete Goodeve.

RoadRoute: Un programme maintenant célèbre pour les habitués de la collection. Il vous indique les chemins à prendre pour faire un itinéraire idéal en temps ou/et en kilomètres. Version 1.7. Source incluse. Auteur: Jim Butterfield.

ShuttleCock: Une animation d'Eric Schwartz. A voir bien sûr. Nécessite moins d'un méga. Auteur: Eric Schwartz.

View: Un afficheur de texte avec de nombreuses options et contrôles divers, y compris la recherche de fichiers, des requesters, un éditeur, etc. C'est une nouvelle version spécialement dédiée à l'AmigaDos 2.0. Source incluse. Auteur: Jan van den Baard.

ViewDir: Un listeur de répertoire avec de nombreuses options: taille des fichiers, type des fichiers, etc. Version 2.1. Source en assembleur inclue. Auteur: Jim Butterfield.

FISH #505

The DatingGame: Une superbe animation d'Eric Schwartz qui dure environ quatre minutes et nécessite trois méga pour tourner. On y retrouve Flip la grenouille essayant de voir son amie Clarisse. Grandiose. A décompacter sur deux disquettes. Auteur: Eric Schwartz.

FISH 506

NGTC: Deuxième version de ce jeu du style 'Trivial pursuit' basé sur la nouvelle série télévisée Star Trek, la nouvelle génération. La partie 1 est sur cette disquette, l'autre est sur la Fish 507. Il vous faut aussi les Fish 404 et 405 (première version) pour pouvoir les utiliser. Créé à l'aide de 'The Director' version 2. Auteur: Gregory Epley.

FISH #507

LHCon: Un pogramme bien utile puisqu'il convertit les fichiers archives Arc et Zoo au format LHArc. Ceci vous permettra de récupérer encore plus de place sur vos disquettes. Il peut en outre conserver, pendant la conversion, les commentaires personnels ou les lignes de commentaires pour les transferts par BBS. Version 1.01, exécutable seulement. Auteurs: Steve Robbins et Bill Huff.

NGTC: Deuxième partie de jeu NGTC se trouvant sur la Fish 506.

FISH #508

DirWork: Un utilitaire du style Climate rapide, simple, efficace, peu gourmand en mémoire, et qui vous affiche le contenu de tout répertoire en moitié moins de temps que ses concurrents. Toutes les options habituelles sont là, plus quelques fonctions intéressantes comme un menu de configuration. Version 1.30 update de la version 1.12 sur la Fish 406. Exécutable seulement. Auteur: Chris Hames.

HCC: La version Amiga du compilateur C de Sozobon, version 2.0. Très performant, il comprend un compilateur, un optimisateur de code, un programme pour créer des interfaces pour l'appel des routines Amiga, des bibliothèques diverses, ainsi que des routines qui fonctionnent avec le format FFP de Motorola. Il utilise l'assembleur A68k, l'éditeur Blink, ainsi que la bibliothèque CClib.lib. Source incluse. Auteurs: Sozobon, porté sur Amiga par Detlef Wuerkner.

FISH #509

MultiPlayer: Un player de partitions issues de pratiquement tout ce qui existe en ce moment sur Amiga: Intuitracker, SoundTracker, NoiseTracker, NoisePlayer, FutureComposer et encore d'autres y compris les modules compactés avec Powerpacker. Version 1.2. Source incluse. Auteur: Thomas Landspurg.

PCKeymap: Ce programme utilise un 'InputEventhandler' pour permettre l'utilisation de l'antislashet autres touches familères du PC, vous donnant ainsi une meilleure émulation de PC sur votre Amiga. Version 1.0, source incluse. Auteur: Peter Vorwerk.

FISH #510

ATCopy: Permet la copie de fichiers de la partition Amiga vers la partition PC. Ce programme est utilisable du CLI ou du Workbench et accepte l'utilisation de wildcards. Version 2.22, update de la Fish 458. C'est la dernière version non-commerciale. Exécutable seulement. Auteur: Peter Vorwerk.

SYNWORKS: Un environnement orienté graphique pour le design et les tests de réseaux neuroniques. Cette version est bien sûr DP et ne supporte que trois types de réseaux. Toutes les options ne sont pas disponibles, mais cette version fournit les plus essentielles pour déterminer si ce genre de réseaux vous est d'une utilité. Exécutable seulement. Auteur: Michael Kaiser.

VMK: Non ce n'est pas le Virus Killer de X. Leclercq (et c'est d'ailleurs dommage). Ce détecteur de virus vérifie tous les vecteurs habituellement détournés par les sales bêtes. Version 1.0, update de la version 0.27 de la Fish 328. Exécutable seulement. Auteur: Chris Hames.

Ed l'Epicier

Concoura

Nous voici tous réunis une fois de plus en ce début d'année 1992 pour découvrir le gagnant de notre grande Concoura. Ce mois-ci c'est la catégorie BASIC qui est récompensée pour un programme en AMOS. Toujours pas de programme en C, PASCAL, MODULA 2 etc... Si cela continue, je vais être obligé de m'envoyer des disquettes pour que les langages dits évolués soient enfin représentés. Je relance donc un pathétique et vibrant appel aux programmeurs pour qu'ils envoient leurs créations.

Le jury, après longue réflection, et examen des différents programmes, a proclamé **François Scheurer** gagnant pour son programme ***fff-matrice***. Il s'agit d'un programme qui exécute pour vous tous les calculs possibles sur une matrice de réels (additions, multiplications, calcul du déterminant...). Bien que ne comportant pas d'interface graphique, il est très facile d'emploi et rendra sûrement de nombreux services à tous ceux qui manipulent des matrices. Un seul regret, il n'incorpore pas la résolution de systèmes de n équations à n inconnues (méthode de Gauss par ex.). François gagne un abonnement d'un an à ***AmigaNews***.

Ce mois ci El YETi a remarqué la démo de J.Sebastien Valette (également en AMOS) qui nous propose, entre autres, un scrolling horizontal du type de ceux que l'on trouve dans les démos de certains groupes. Cela montre les possibilités de AMOS en la matière mais J.Sébastien n'a pas gagné car après avoir cliqué sur la souris, l'abominable a été aveuglé par le vert hyper saturé d'une Copper Liste et n'a donc pas pu voter pour lui. Rassurez-vous, après avoir ingurgité un flacon de collyre, il va beaucoup mieux.

Au passage, des nouvelles de la disquette Concoura n° 1. Elle commence à être bien remplie et devrait être prête le mois prochain, si tout va bien. Sur ce je vous quitte. Viva la Concoura, meilleurs voeux pour 92 et au mois prochain.

Roméo

COURRIER

Rubrique dirigée par Jérôme Pages

Monsieur,

Je vous remercie très sincèrement d'avoir publié ma lettre dans AMIGANEWS de décembre, mais vous n'avez pas répondu à la question la plus importante.*(Jérôme: je prends le joker...)*

Pourriez-vous fournir les fichiers ASCII, dans n'importe quel format, de vos catalogues FISH, CAM, TBAG, etc...?

Dans votre partie DP, vous avez tous les mois des nouveautés. Donc si vous les faites au départ sur ordinateur, vous avez forcément ces fichiers en ASCII. L'avantage est qu'ils sont en français alors que les diffuseurs DP ne fournissent que des catalogues en anglais.

D'avance je vous remercie et souhaite à toute l'équipe une très bonne année 1992.

***Daniel Sauer** (67)*

Jérôme: Une disquette contenant ces catalogues en français doit être constituée très bientôt (et c'est du boulot!). Elle sera donc disponible rapidement et sa sortie sera annoncée dans la rubrique courrier. Nous espérons qu'elle rendra service à nombre d'entre vous.

Cher AmigaNews

Une histoire de scanner:

C'était écrit dans la pub sur le journal: SCANNER 400 DPI, 64 tons de gris. Le vendeur, interrogé, confirmait. Il n'y avait pas de raison pour ne pas ramener à la maison le petit appareil.

Mais à l'usage, c'était plutôt curieu. Les 64 tons de gris se métamorphosaient en deux, purs et durs: le noir et le blanc.

Et les trames, plutôt grossières, interdisaient toute réduction ou aggrandissement futur, à l'écran.

J'ai reporté l'engin chez son revendeur, qui après quelques tentatives de noyade par étalage de pseudo-technique, dans le genre: - "vous comprenez, il ne peut y avoir de gris, puisqu'il sauve en IFF!", m'a rendu mon chèque.

Tout de même, ce n'est pas avec de tels propos que l'on peut espérer faire avancer la connaissance informatique dans les chaumières!

Mais c'est avec de tels faux renseignements techniques que l'on peut réussir à abuser et dégoûter beaucoup d'aspirants graphiques qui désirent faire aussi des images avec leur Amiga.

Nos voisins d'outre Manche, plus scrupuleux, annoncent plus franchement la couleur. La pub pour ce même matériel, qui est en anglais, décrit des niveaux de gris simulés (simulate grayscale), mais là bas, la machine ne fait pas que survivre (pour combien de temps encore dans un marché difficile?), la concurrence est rude, pour ne s'en tenir qu'aux petits HandyScanners, le choix est plus grand... et les utilisateurs peut-être plus avertis, sont donc plus difficile à tromper.

C'est un détail, mais tout se tient, et la connaissance de la machine passe aussi par la qualité de ses revendeurs, et donc du matériel vendu.

C'est de ma faute, me direz-vous (*Jérôme: mais pas du tout!*) si je suis allé m'adresser à un marchand de soupe plutôt qu'à des revendeurs qualifiés et sérieux et tout ça existe, et à Paris cela se passe vers le métro Cadet.

les utilisateurs français d'Amiga pour des Japonais (cf prix d'Amigavision par exemple, pour une version française, on comprendrait!).

Voilà, je dévie un peu, mais tous ces problèmes n'en font qu'un seul. Et si on veut que la machine continue à se développer, si on veut voir des périphériques, comme par exemple Video-Toaster PAL ou AMAX-Plus, naître, il faut être vigilant sur la qualité.

C'est pourquoi, je remercie AmigaNews de continuer à paraître. On imagine qu'en France, le simple fait que des revues d'informations techniques, dédiées à l'Amiga existent, soit en soi une prouesse.

***Ghislaine Mathieu** (75)*

Jérôme: Si j'avais un voeu à faire pour 92, ce serez "pluuus de marchand de soupe et plusss de vendeurs qualifiés". (Merci pour vos tirages sur BJ10. Décidément cette imprimante m'épatera toujours; la laser n'est plus très loin devant...)

Bonjour chez vous,

Je m'élève, je proteste. Contre quoi me dites-vous? Contre la publicité tapageuse faisant l'éloge de l'Amiga 500 Plus. Car c'est le "plus" qui tue.

J'ai acheté un 500 Plus et vous savez ce qu'il est devenu? Je l'ai échangé contre un 500 gonflé à 2 Mo. Pour quelles raisons? A quoi me sert-il d'ailleurs de donner plusieurs raisons, une seule suffira. Sur tous les programmes que je possède (et croyez-moi, j'en ai), environ 2 disks sur 3 ne sont pas reconnus. Au hasard DeluxePaint IV. Génial non?

D'autres logiciels semblent tourner, mais plantage lors du chargement (exemple Sim City). Côté DP, ProTracker ne veut rien savoir, idem pour NoiseTracker ou Oktalyser. Bon, inutile de citer comme cela des dizaines de programmes. 1 Mo de Chip... OK! Mode productivity... OK! (Mais celui qui a besoin de grosses performances pour le graphisme pro ou semi-pro aura plutôt investi dans un A3000). WorkBench/Kickstart 2.04... OK (c'est même plutôt génial). Le reste... **0 absolu.**

Vous savez à quoi me fait penser le 500+? A l'Amstrad 6128+. Le bide porte un nom: PLUS!

***Fréderic Bellec** (03)*

Jérôme : Bien sûr, tous les logiciels ne fonctionnent pas (voir la liste non close de Décembre 91 N°41 page 23), mais DPAINT IV est compatible 500 Plus, il "tourne" correctement (confirmation de CIS). Que s'est-il donc passer sur votre ex-machine? Un problème de lecteur? De toutes façons, il est préférable que le système d'exploitation d'un micro évolue de façon spectaculaire afin d'offrir les meilleurs outils à ses utilisateurs au risque de poser quelques problèmes de compatibilité, plutôt que de trainer un boulet (système) trop lent, peu convivial et bâclé. Le WorkBench n'a jamais été autant utilisé que depuis la sortie du 2.0.

Pour les nouvelles versions de logiciels, les programmeurs n'ont pas le choix. Vu le prix très intéressant du 500 Plus, cette machine va remplacer un bon nombre de 500 (et peut-être même de 1000...). De plus l'arrivée prochain du kit 2.04 (Cologne 91 No 41) ne fait que confirmer les choses. Il y a donc un marché potentiel inévitable pour l'avenir. Pour les programmeurs, la loi est "se soumettre ou se démettre". Pour l'instant, la patience est de rigueur et un 500 avec 2 Mo est un bon moyen d'attendre.

COURRIER

Messieurs,

Suite à la question de *Philippe Bianco-Mula* et à votre réponse du No 41 Décembre 91, sur les différences des moniteurs 1083S et 1084S, une petite précision après une question posée par de nombreux clients:

Pourquoi Commodore a-t-il une gamme de deux moniteurs identiques 1083S et 1084S avec en plus pour ce dernier une entrée vidéo composite PAL?

Tout simplement pour unifier sa gamme *PC/AMIGA* et, ne les oublions pas, CBM 64/128 (entrée PAL oblige). De là à dire "c'est réservé pour les clients désirant faire de la vidéo", voilà un pas bien vite franchi par certains vendeurs...

Le 1084S étant rare, si vous avez absolument besoin de cette entrée PAL, je vous signale l'apparition sur le marché d'un moniteur de marque ***PROTAR VISTO*** ayant les même caractéristiques que le 1084S pour les entrées et la résolution *(pas étonnant, ils sont fabriqués tous deux par **Philips**)* et propose en plus un cordon de liaison pour ATARI.

A propos des problèmes rencontrés par *Henri Dartagnan* au sujet du logiciel *"Compte Chèque"*:

Je suis catégorique, ce programme est complètement indépendant de la disquette support. Son installation sur disque dur ne pose aucun problème, il imprime exactement les soldes. Les copies d'écran en IFF et fichier sont correctes et je m'en sers depuis 1985. Tiens! l'Amiga n'existait pas à l'époque et "Compte Chèque" n'a qu'un an? *-Il raconte n'importe quoi!* Retour en arrière avec un peu d'historique:

Il était une fois un ingénieur système (vous savez, ceux qui ont la tête pleine de chiffres qui travaillent sur de gros machins qu'on appelle ordinateurs) il s'acheta un *VIC 20*, un *CBM64* puis un *CBM128*. Il décida par amusement de se fabriquer son propre programme de gestion banquaire (en basic compilé). Fréquentant le temple Commodore de l'époque Run Informatique, il le fit éditer sur le 128 sous le nom de "Gestion Banquaire". La diffusion fut restreinte mais bien accueillie. Le peu de 128 vendus en fut la cause.

Vint l'Amiga. Jean-Claude Fleury, il faut bien le citer, décida de modifier son programme pour le porter sur le 500 et le 2000; en fait, tout fut changé, y compris le nom (le précédent étant sous copyright déposé). Modifiée et améliorée, chaque nouvelle version intermédiaire fut débuggée, il me les confia pour les essayer avant l'édition finale. Il programma même un utilitaire pour passer les données du 128 sur l'Amiga à l'aide du programme de READY-SOFTS "The 64 Emulator".

Monsieur Dartagnan, lorsqu'un message d'erreur apparait ("..FICHIER INEXISTANT.." soyez curieux, ou allez voir votre revendeur, les fichiers ***DOS.BMAP***, ***EXEC.BMAP***, ***GRAPHICS.-BMAP*** sur la disquette originale dans le directory **LIBS** ne sont pas là pour le décor. Je suis étonné que la société éditrice ESAT SOFTWARE n'ait pas donné cet indice à son client. Tout serait alors rentré dans l'ordre.

Travaillant moi-même chez un revendeur connu dans le monde de Commodore depuis 1984 et de l'Amiga depuis sa sortie en France, je me tiens à votre disposition pour tout renseignement complémentaire.

Mon fils est également assez connu dans le monde de la programmation sur Amiga (Dragon Ninja, Operation Wolf, Tennis Cup, Croisière pour un Cadavre et bientôt A.W.).

***Daniel Aron** (91)*

Jérôme: Merci pour toutes ces informations complémentaires qui rendront sûrement service à beaucoup d'entre nous. Au sujet de "Compte Chèque", tout le monde n'est pas un vieux routard sur Amiga comme vous l'êtes. Aussi lorsqu'un utilisateur désire ins-

taller son logiciel sur sa disquette de travail, comprenez tout de même sa surprise lorsque le programme ne fonctionne pas après la copie du logiciel. Il aurait sûrement été préférable que la procédure d'installation du programme soit explicitement détaillée (détail des fichiers indispensable du répertoire LIBS par exemple). Bien sûr, pour les possesseurs d'un disque dur, la question ne se posait pas puisque cette procédure est présente sous forme d'un fichier de commandes exécutables. Les logiciels du commerce sont, il faut bien le dire, rarement autant détaillés.

De plus, il est peu probable que Henri Dartagnan aurait inventé les bugs décrits pour son amusement...

Un bon programme de gestion est un outil relativement complexe et de petites imperfections dans tel ou tel menu avec une configuration particulière peuvent passer le filtre des batteries de tests. et se retrouver dans la version finale. Même les programmes professionnels les plus connus peuvent poser parfois des problèmes.

Consulter son revendeur est malheureusement une solution trop souvent infructueuse. Ah si les revendeurs étaient toujours aussi compétents que vous... (voir la lettre de Ghislaine Mathieu).

SHAME ON YOU JEROME !!

Monsieur,

Je lis *AmigaNews* depuis le numéro 1 et j'en suis particulièrement satisfait. Cependant, j'aimerais que vous m'expliquiez quelque chose. Je viens d'acheter le numéro de novembre et j'ai été surpris par la lettre de *Willy Aroche* ainsi que par la réponse concernant le logiciel *Publishing Partner Master*, mais commençons par le commencement.

Mon *Amiga 500* date de décembre 1987, c'est dire si c'est un 500 "moins" comme vous le dite justement. Sa mémoire est étendue à 4 Mo par l'adjonction, d'une part d'une extension de 1.5 Mo dans la trappe sous l'unité centrale et de 2 Mo dans le disque dur, un *A590* de Commodore, mais sa mémoire chip n'est, vu son âge, que de 512 Ko. Mon imprimante est une *Citizen Swift 24* équipé du kit couleur. Mon étonnement vient du fait que cette lettre est faite sur le logiciel *PPM* justement, et pas avec la version *Junior* ou *Light*, mais bel et bien avec la dernière version 2.1 française, parfaitement complète. Je ne la possède que depuis un mois environ, aussi n'ai-je pas encore rencontré de gros problèmes à part, peut-être, des temps d'impression relativement longs, mais la qualité du résultat en vaut tout de même la peine quand on sort d'un logiciel comme *Pagesetter version 1.2* (je ne connais pas la version 2 qui paraît être très bonne au demeurant). Quant aux dessins, j'ai, sur un format A4, sorti sur la même feuille et à l'écran deux dessins en 640 x 512 et deux couleurs issus de *Dpaint III*. Délégué du personnel dans mon entreprise, *PPM* m'a déjà servi à faire des affiches (en *A4* aggrandi en *A3* par photocopie) et j'ai même, en projet, un petit journal d'informations générales. Voilà pour *PPM*.

Au matériel déjà cité, il faut ajouter un lecteur 3, un ampli stéreo 2x70 watts et un data switch pour y brancher, en permanence, l'imprimante, un digitaliseur de son et *Digiview 4.0*. Côté logiciels, je possède, outre *PPM* et *DPaint III*, *Maxiplan 500*, *Aegis Sonix*, *Superbase*, *Digiview* et *Digipaint*, *PageSetter 1.2*, *Kindwords* (qui me sert à taper les textes que j'exporte ensuite vers *PPM*, la correction des fautes étant plus pratique), *3D Construction Kit*, *Design 3D* et bientôt *Dpaint IV* pour les principaux. Toute cette énumération pour vous demander ceci: mon 500 devenant ancien, j'ai l'intention de remplacer mon *Amiga 500* "moins" par un 500 plus. A votre avis, quel est le matériel ou le logiciel qui risque de me poser problème avec le *WorkBench* et le *Kickstart 2.04*. Enfin, un peu plus tard, j'envisage l'achat d'un disque dur *HD500* avec la carte accélératrice mentionnée dans le même numéro de votre revue. Peut-il y avoir un problème supplémentaire de ce fait?

Patrick Faucher (17)

*Jérôme: C'est ma faute, c'est ma très grande faute, SHAME ON ME! J'ai effectivement dit que PPM demandait 1 Mo de chip memory. Je n'ai bien sûr pas affirmé ça par hasard. Ne disposant pas de PPM, je n'ai pas eu d'autres solutions que d'appeler Upgrade Editions pour connaitre la vérité (comme l'a fait willy Aroche d'ailleurs). Et le technicien, il y a un mois de cela, m'a confirmé texto "qu'il fallait **1 Mo de chip memory** pour leur logiciel PPM".*

Ayant eu l'occasion de discuter avec des utilisateurs du fameux programme, je me suis rendu compte qu'il y avait un clou dans la couscoussière. Je m'empressais donc de rappeler Upgrade Editions pour poser à nouveau la même question. Et comble de tout, on me fit la même réponse (on, c'est le technicien que j'ai eu au téléphone une nouvelle fois). Au risque de me répéter, je lui ai demandé alors de me préciser quel type de mémoire était nécessaire (de la mémoire graphique (chip memory) ou de la mémoire "normale" (fast memory + chip memory) et c'est là que tout s'éclaircit. Il s'agissait en fait de mémoire "normale". C'est donc de la confusion (chez UPGRADE EDITIONS) sur les types de mémoire que contient l'Amiga que provient l'erreur.

ERRATUM: Publishing Partner Master fonctionne avec 1 mo de memoire (CHIP MEMORY+FAST MEMORY).

IL fonctionne donc sur un 500 gonflé à 1 Mo seulement.(Willy Aroche, votre 500 n'est définitivement pas mort!)

Pour ce qui est de la question sur le 500+, n'ayant plus de joker pour me permettre de dire d'autres bêtises, je vous demanderai de bien vouloir attendre un peu, les essais de cette nouvelle machine étant en cours. Un article sera sans doute consacré à la compatibilité du 500+ tant HARD que SOFT. Pour l'instant nous n'avons pas connaissance d'un périphérique matériel de l'A500 qui ne marche pas sur l'A500 Plus.

Messieurs,

Vous sachant intéressé par tout ce qui est inhabituel concernant l'Amiga, je me permets de vous faire le compte-rendu d'une présentation à base d'Amiga.

Le 8 novembre dernier a eu lieu une présentation en Anglais de l'Amiga, à l'IUT de Mulhouse, section Génie Electrique et Informatique Industrielle. Cela s'est déroulé dans un amphithéâtre, dont le principal intérêt est de disposer d'un projecteur vidéo qui peut afficher indifféremment des images provenant d'un magnétoscope, d'un signal RGB analogique ou RGB numérique.

L'affichage se fait sur un écran de 4m sur 3m *(contrairement au 4x5 qui est écrit dans l'Amiga-News No 31 page 58).*

La principale difficulté consistait en l'interfaçage de l'Amiga avec ce système. J'ai donc réalisé (grâce aux indications de mon professeur d'électronique) une liaison partant de la prise DB23 de mon Amiga 2000, passant par des câbles coaxiaux 75 Ohms, et arrivant sur 4 prises BNC mâles (RVB analogique et synchro composite). Pour les BNC, je me suis amusé à les câbler moi-même, mais je ne ferai pas ça tous les jours (certains ont fait des crises de nerfs pour moins que ça!). Concernant la prise DB23 femelle, il faut de la patience pour s'en procurer, vu le caractère complètement atypique de celle-ci.

Le résultat a été concluant, vu les remarques du public! (pourtant le concurrent était le Mac haut de gamme que nos professeurs utilisent habituellement pour nous faire cours).

Et tout cela sans carte graphique. Je n'ai utilisé la plupart du temps que des affichages en basse résolution, sauf pour certaines digitalisations, et pour la *Démo Dynamic Hires de NewTek*.

Vous imaginez ce que cela aurait donné avec l'affichage 1024 x 1024 en 16 millions de couleurs simultanées, d'une carte graphique récente pour l'Amiga dont je ne citerai pas le nom?

Mis à part cela, j'ai profité de l'occasion pour vérifier une affirmation parue dans le numéro d'*AmigaWorld* de Juin: un public de haut niveau tendrait à préférer les interfaces graphiques

VOTRE SPECIALISTE Amiga

VOUS ETES UN VRAI SPECIALISTE DE L'AMIGA !
FAITES LE SAVOIR AUTOUR DE VOUS, AVEC UNE ANNONCE DANS CETTE NOUVELLE RUBRIQUE d'*AmigaNews*. 270F HT PAR MOIS MINIMUM DE SIX PARUTIONS PAIEMENT A LA COMMANDE: 1620FHT
PRIX SPECIAL POUR 12 PARUTIONS: 2500F HT (ECONOMISEZ 740F)
VOUS RECEVREZ GRATUITEMENT *AmigaNews* PENDANT LA PERIODE DE VOTRE CONTRAT.
DERNIER DELAI DE RECEPTION POUR CETTE RUBRIQUE LE 15 DU MOIS.

à base de couleurs pastel, alors qu'une assistance moins sophistiquée préférerait des couleurs primaires. D'après les réactions aux différentes interfaces que j'ai montrées,j'ai pu vérifier que mon public était plutôt composé de spécialistes.

Ce type de considérations est très utile lors de l'élaboration d'une application Multimédia, pour adapter celle-ci à une audience particulière.

Un autre facteur est à prendre en compte: la culture générale. En effet, l'utilisation d'images, de sons ou de noms connus par le public est généralement payante. Par exemple, l'affichage de l'image digitalisée d'une personne célèbre (dans mon cas, mon professeur!) et la modification de celle-ci en temps réel peut se révéler intéressante.

Pour finir, je dirai que ce type de présentation doit se généraliser afin de faire connaître l'Amiga, car la comparaison de ce dernier avec d'autres machines *Multimédia*, même plus chères, est toujours à son avantage.

PS: Dites à *Pierre Philippe Launay* que le dernier I de *ASCII* signifie *Interchange et non Exchange (AmigaNews No 40 page 39).*

Alain Xerri (68)

Jérôme: Décidemment, il s'en passe des choses dans cet IUT de Mulhouse. De nombreuses écoles (infographie, techniques de communication et bien d'autres encore selon notre courrier) utilisent de plus en plus les possibilités qu'offre l'Amiga...

Cher AmigaNews

Voici quelques manipulations à faire pour pouvoir décoder un son avec un simple Amiga équipé d'un digitaliseur audio.

- Branchez la source codée par l'intermédiaire de la prise casque ou de la prise péritel, à votre digitaliseur.

Sous MasterSound:

- Séléctionnez un fréquence d'échantillonnage de .. Khz *(selon*

PETITES ANNONCES
Gratuites pour les particuliers

Vds Synthe Korg 707, 100 sons programmables, grandes touches, toucher dynamique, prises midi in, out, through. Etat neuf 1500FF. Pidch Robert, Tél: 46 43 28 72 le soir.

Vds A500+moniteur couleurs ext. mémoire 512 ko+drive 3 1/2+ nombreux disks, livres, revues etc... Prix: 4000FF. Eric au 39 91 56 30 (95).

Vds ord TO8D Thomson + imp. Mannesmann Tally. Prix à débattre.

Vds Devpac Amiga 2 (original en 2 disq.) avec sa notice et son 'Pocket Programming Guide'. Prix: 350FF. Vds également la Bible de l'Amiga au prix de 210FF sans la disquette et à 250FF avec la disquette. La disquette seule: 50FF. Les A.P.L. Disk 1 et 2 dédiés aux meilleurs DPs sont toujours disponibles au prix de 35FF les deux. Si intérssé, écrire à: Nicolas Mougel, 6 av. de la chasse, 77500 Chelles.

Vds A500 (1Mo) + lecteur ext. Roctec ultra plat + moniteur HR couleur C=10835 + imprimante 24 aiguilles Star LC 24-10 + 300 disquettes de jeux, bureautique, utilitaires, programmation, dessin, etc... + 3 boîtes de rangement + nombreux bouquins. Demander Guillaume au 34 16 05 25, le week-end uniquement (95).

Vds Amiga 500 + A501: 2000FF Ext. 2Mo: 900FF, disque dur A590: 1700FF, drive ext.: 400FF. Matéreil peu servi F19: 150FF, F29: 90FF, 3D Tools: 350FF. Tél 45 97 87 97 après 18H.

Vds Amiga 2000 1.3 + 1 M. chip + 2 M. fast (ext 8 Mo) + HD GVP 46 Mo + 2 lect. 3 1/2 int. + monit. 1084. Prix 10000FF (à débattre). Contacter Sébastien au 43 31 35 09 le soir jusqu'à 23H.

Vds interface midi (2 out, 2 in/thru): 250FF et Music-X (logiciel séquenceur/ librairies/ clavier virtuel): 850FF. Emmanuel Hanriot : 45 77 77 16 (Paris 15).

Vds Amiga 2000B + carte passerelle PC/AT 80286 + disque dur 30 Mo + souris + Joystick + livres et logiciels + nombreux jeux originaux. Prix: 14000FF. + imprimante Epson LQ 500. Prix: 2000FF. L'ensemble très bon état. Tel: 35 32 17 59 après 19H.

Rech. bon coders en ASM et C sur Amiga, mais aussi sur d'autres standards, afin de créer un club de développeurs dans la région du Nord/Pas-de-Calais pour projets de jeux, démos et utilitaires, qu'il sera possible d'éditer. Cette offre s'adresse également aux graphistes et musiciens intéressés. Tel au 21 76 89 35 et demander Mr Escribano.

Vds Amiga 500 Tbe + monit.couleur 1084 + ext. 512 ko + lect.ext. 3'1/2 + 2joy + 400 disk (jeux+util) + 12 orig. + 48 mag. + 2 livres. Prix: 4900FF. Tél: 37 35 81 40 après 19H.

Vds A500 1.3 - 2 Mo (extension de valeur 1300FF). Excellent état 2700FF. Tel: 21 22 20 51 Arras (de préf. après 20H).

Vds Amiga 2000B + moniteur 1084 + 2 lecteurs internes + 1 lecteur ext. + digitaliseur son + logiciels originaux + livres + imprimante Citizen 120 D: 7000FF. Possibilité de vente séparée. Tel: 48 70 16 63 (le soir).

Vds Genlock incrustateur VES-ONE pour Amiga 500 à 2000, divers volets, Digiview 4.0, filtre RVB, S-VHS et composite + soft de titrage pour 10000FF. Valeur neuf: 16500FF. Magnétoscope Panasonic NV-FS 100 S-VHS multisystem hi-fi stéréo spécial montage, Joggel, codage PAL/SECAM & SECAM/PAL, doublage son, très peu servi: 9500FF, valeur neuf 14000FF. Carte passerelle PC/XT avec drive 5'1/4 cédée 1200FF. Programmer d'Eprom de la 2764 à 27512 carte intern A2000 pour 750FF. Effaceur d'Eprom montée avec coffret + minuterie, 400FF. Tel: 81 95 37 63.

Vds Commodore 64 + drive ext. + lecteur cassettes + power-cartridge + imprimante mini thermique Epson p40 + joys + logiciels + revues + moniteur monochrome vert le tout 2000FF. Tel: 67 58 58 26 après 18H.

Vds carte passerelle PC/XT A2088 pour Amiga 2000: 1000FF. Tel: 77 72 05 37.

Vds disque dur formaté 10 Mo PC 20 Mo Amiga système exploitation installé côté PC et côté Amiga: 1000FF. Tel: 77 72 05 37.

Stop affaire!!! Vds cause achat PC pour étude Amiga 2000B + moniteur couleur 1084s +DD 40 Mo SCSI plein + carte accélératrice A2620 (68020 à 14 Mhz) + 4 Mo de Ram 32 bits + carte passerelle AT A2086 Commodore + lecteur 5'1/4 de 1.22 Mo + souris optique + deuxième lecteur 3'1/2 + logigiels divers. Offre en plus 80 disk et 30 revues!! Valeur: 33000FF le tout sacrifié à 21000FF, matériel ayant très peu servi, et en excellent état. Tel: 94 69 96 08.

Vds Amiga 500 + extension 512 Ko + cable péritel: 2000FF. Commodore SX-64 (C64 + écran couleur + lecteur disquette, portable): 3500FF. Le soir, Tel: 88 87 53 72.

Cherche emploi vendeur ou infographiste sur Paris ou banlieue (93). Connaissances vidéo (Betacam SP, Genlock, Titrage, Broadcast titler) et infographie 2D: Dpaint IV, PhotonPain 2.0, etc Excellente maîtrise en 3D Ray Tracing (Anim et statique) de Turbo Silver, Sculpt 4D, Imagine, Vista Pro... Connaissances traitements textes: excellence V2.0- ProWrite etc. Demander Pascal, Tel: 48 69 20 50.

Vds Amiga 500 + A501 (ext 512 Ko + horloge) + joystick + logiciels. 2000FF. Tel: 46 36 49 39.

Vds pour Amiga, Deluxe Paint 2 (original avec boîte et notice) pour un prix inférieur à 350FF (à débattre, frais de port à ma charge). Contacter Antonio, au 88 66 59 20 (proximité de Strasbourg). Urgent!

Vds moniteur couleur CM 8832, Tbe: 1480FF. Tel: 68 27 33 54 (le week-end).

Vds, cause achat PC386, carte passerelle KCS Power PC Board (version 2.00B) pour Amiga 500. Horloge et RAM-DISK de 500 Ko. Documentation complète avec MS-DOS V4.00. Prix: 1500FF. Demander Daniel. Tel: 60 29 40 61.

Cause double emploi, vds: a) Carte passerelle PC/XT A2088 pour Amiga 2000 + lecteur interne 5'1/4 360 Ko + DOS 3.3 et doucmentation d'origine, le tout, prix: 1500FF. b) DOS 4.01 + doc:250FF. c) Moniteur 1084 S: 1500FF. Tel HB: 16-1- 64 46 83 14.

Vds Amiga 2000B + carte AT + disque dur GVP MCD + 52Q- 2 Mo RAM + 1 lecteur ext. 3'1/2 + GFA basic avec compilateur (+doc) + bible Amiga + livre du graphisme: 18000FF à débattre. Tel: 28 49 54 93 (après 18H en semaine).

Vds: 1 caméra de surveillance Panasonic WV + 1 objectif Cosmicar 16mm 1.4 + 1 objectif Computar 8,5mm 1.3: 2500FF. 1 tablette graphique A4 Easyl AN610 + logiciel: 2500FF. 1 ordinateur PC 1512 + 2 lecteurs, souris + 1 écran + logiciel: 3000FF. 2 Mo Thomson: 200FF pièce. 1 lecteur enregistreur Thomson TO 7: 100FF pièce. 1 unité centrale TO 7 + crayon optique: 100FF. 1 imprimante TO 7: 300FF. 1 ordinateur Amstrad CPC 464 + écran couleur: 1000FF. Tout ce matériel est visible les mardis soirs à partir de 18H30, ou durant les heures de bureau (demander Alain). Renseignement : Association du Foyer Culturel, 3 rue Jacques Roth, 57200 Sarreguemines. Tel: 87 95 25 03.

Vds pas. AT2286 + EGA 256 K + DD 40 M + lect 5'1/4 + lect 3'1/2, pour 4000FF. Amiga 2000B rév 6 + DD 40 M + ext. 4 M + Flicker Fixer + monit. coul. Eizo Multisync + nbrx logiciels, pour 13000FF. L'ensemble pour 16000FF. Région parisienne. Tel: 45 28 78 28 l'après-midi.

Vds carte XT2088 + 5'1/4 + HD 40 Mo quantum + Hardframe + moniteur 1084 + 2 lecteurs ext. 3'1/2 et 5'1/4 + imprimante couleur Star LC 10. Le tout 9500FF. Siou au 48 79 95 20 (répondeur).

Amiware: 1ère liste de DP hardware. Les circuits imprimés sont fournis avec tout les composants nécessaires à la réalisation des kits, 30FF de port sont demandés. Les schémas sont également disponibles seuls, au prix de 30FF l'unité. Quelques kits: "The complet sound system" 750FF, Switch souris/joystick 100FF, IO BORD (FF520)650FF, IR Master (FF477)400FF... Si vous réalisez des circuits pour l'Amiga, publiez-les en sharware. Contactez: Laurent Andrault 59 rte de Gennes St Hilaire St Florent 49400 Saumur.

Vds Amiga 2000 + moniteur couleur 1083 S + DPaint III + autres logiciels. Prix: 5500FF. Tel: 16-1 46 64 86 59 après 18H.

Elève ingénieur informatique vd (pour payer ses études!!) A2000 1 lecteur 3'1/2 + 1 Mo de chip RAM + carte mem. GVP avec 2 Mo + carte passerelle XT + carte contôleur SCSI (Commodore) et son DD 40 Mo + carte de digialisation sonore (stéréo) + câble minitel, boîte de rangement et disquettes. Prix: 13500FF renseignements au 92 53 56 97 H.R.

Super affaire! vds Amiga 2000B (1Mo chip RAM) + DD 20 Mo GVP série II + carte PC-XT 2088 + lecteur PC 5'1/4 + nombreux logiciels (DAO, Music, 3D, Utils, Demos...) + imp citi. 120 D + joystick, manuels & emb.: 11000FF à débattre (sous garantie Noël 92). Tel: 34 69 91 93 Thierry.

Urgent!! Vds carte accélératrice GVP A3001 (la meilleure) à 28 Mhz (possibilité de gonfler à 33 Mhz) avec 4 Mo de RAM 32 bits (extensible à 8 Mo) et contrôleur disque dur AT/IDE. Achat en mars 1991. Parfait état. Prix 8000FF. Appeler Elie Winter au 42 41 90 71 ou au 42 05 30 52.

Vds pour Amiga 3000 ! 4900FF les 6 Mo de RAM type static column format Zip 80 ns, + 1 Mo de ram type page mode format Dip 80 ns (pour A3000 et A2000 + carte accélératrice) 500FF: disponible immédiatement (contrairement à ce que certaines boîtes font...); Téléphone au 19 31/ 47 52 58 30 et demander Pascal (entre 14H et 16H).

Recherche contact sur Amiga dans la région du Mans (en particulier sur le Villaret). Contacter Didier au 43 81 79 20.

Vds pour Amiga 2000: disque dur GVP HCD série 2 60 Mo: 2400FF. En logiciels: Amos 1.3 + compilateur: 2400FF. Lattice C 5.10: 1400FF. Compte chèque: 100FF. Contactez Olivier au (1)34 72 48 62 de 10 à 15H si possible.

Vds cate AT2286 (Janus V2.0) complète et en parfait état avec son lecteur 1.2 Mo + lecteur supplémentaire 3,5 pouces 1,44 Mo, MS-DOS 5.0 + programmes pour 3500FF. Demander Daniel au (1) 43 88 52 88.

Achèterais, prix modéré, Imprimante MPS 1000 hors d'usage ou uniquement tête d'impression, voir même simplement aiguilles et ressorts. Faire proposition au 77 36 78 36 après 18H.

Vds carte XT +lecteur 5'1/4 pour A2000, DOS 3.30, livres et domaine public le tout à 1500FF. Tel 88 32 36 79. Mr Saver Daniel, 24 rue Kageneck, 67000 Strasbourg.

Inédit: l'astrologie sur votre Amiga. Calcul du ciel de naissance et interprétation très détaillée en français + fonctions inédites. Prix: 290FF. Jean Banlin, 3 Impasse des muriers, 33127 Martignas. Tel: 56 21 46 47.

SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonner à *A-News* pour 12 numéros pour la somme de 76FS.
Envoyez votre paiement uniquement par CCP libellé à A-News à :
A-News, CCP No 12-25868-1
1203 Génève.

QUEBEC

Pour recevoir *AmigaNews* chez vous presque aussi vite qu'en Europe: 12 numéros pour $74.00; anciens numéros 5.75$ (incluant la TPS). Paiement mandat poste, chèque visé ou carte Visa à Probace, 5495 rue Aubert, Trois-Rivières Ouest, Québec G8Y 5G8

BELGIQUE

M.i.A. Software assure la diffusion d'*A-News* en Belgique
MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique
Tél 03-326.01.44

SOURCES DE DP

Nouvelle Rubrique Gratuit

Associations, envoyez vos adresses et prix (jusqu'à 50 mots) avec copie de vos statuts (Associations à but non lucratif seulement)

ATTILA Graphismes, Musics, Sam ples, Utilitaires, Modules, Demos, Megademos, Radio-Am ateurs, Fred-Fish ; 15F la disquette frais de port compris + 1 gratis par tranche de 10 Catalogue sur disquette contre 10F.
ATTILA BP 192 63805 COURNON CEDEX

❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀

LOAD'N'ENJOY, musiques, mégadémos, démos de jeux, journaux sur disque. Prix: à partir de 10F disquette comprise. Envoyer 4F pour cataloque. BP 10, 08000 Villers-Semeuse.

❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀

COMMODEXPLORER / CORSAIRE PRODUCTION. Diffuse et produit DP sur Amiga (Freeware & Shareware) 15 à 20FF la disquette. Recherche créateur vidéo ou animation pour projet Vidéographique. Envoyer 1 timbre à 4FF pour catalogue. Contactez-nous, réponse assurée. A6 La Rocade 91160 Longjumeau.

❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀

FREE WORLD DP distribue et produit des disquettes sur Amiga. Prix de 13F/ disquette. Catalogue gratuit contre timbre à 4F. Recherchons également de bonnes créations...N'hésitez pas, écrivez à FREE WORLD, BP 201, 54202 TOUL CEDEX

Pour tous les fanatiques de Domaine Public, ORION DIFFUSION vous propose des Slides, des MégaDémos, des Musics-disk, des previews, des Fred Fish... Ainsi que des superbes séries "ORION" ! De 13F, disk compris. Demandez notre catalogue en nous envoyant un timbre à 5F. ORION DIFFUSION, BP 262, 59306 Valenciennes Cédex.

❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀❀

CFP diffuse sa collection de DP sur AMIGA Plus de 50 disquettes au prix de 25FF + 2,50(port). Nombreux logiciels en Shareware Compensé à partir de 250,00FF. Catalogue contre 3,80FF à: CFP, 2 bis Avenue Galillée 92140 Clamart.Tél: 45 37 18 67.

Les anciens numéros sont disponibles chez:

France

13 **Infologs** 205 Rue ST Pierre 13005 Marseille
31 **Volumm** 30 r Pharaon 31000 Toulouse
62 **Microtech** 32B r Florent Evrard 62420 BillyMontigny
62 **Softone**, 423 rue de Lille, 62400 Bethune
64 **Bab Micro**, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
69 **Gelain Ets** 22 Ave de Saxe, Lyon
75 **Phase**, 93 av du Gal Leclerc 75014 Paris
91 **Essonne Mailing** 8 rue du Bois Sauvage 91024 Evry

Québec

Maison du Logiciel,2466 J-Talon Est,Montreal H2E1W2
Info Plus Rue Notre Dame, Trois Rivieres G9A4Y1

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu
MiA Software (voir ci-dessus)

Suisse

10 **Distrib. Electronique** 24 av de Cour 1007 Lausanne
10 **Mix Image**, Av. de France 60 1004 Lausanne
12 **Edu Soft** 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 **Dynamic Computer** r Gutenberg 5 Genève
12 **Distrib. Electronique** r Vollandes 62, 1207 Genève
14 **M.J.S. Informatique**, Pl Pestalozzi 9, 1400 Yverdon
20 **Octopus**, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel

AmigaNews - abonnement

Abonnement d'un an (12 numéros)...........240F
Pour l'étranger (tous pays).......................295F (Avion 430F)
Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre ***AmigaNews*** envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles aux prix suivants (variable selon quantité):
1-10 numéros, 15F par numéro; 11-20 numéros, 14F par numéro; 21-30 numéros, 13F par numéro; 31 numéros et plus 12F par numéro. (Ajouter frais de **port de 10F, quel que soit le nombre ou destination des journaux commandés**)

Oui, je m'abonne pour 12 numéros à partir du **numéro........**
(delai d'enregistrement environ 3 semaines. Votre abonnement peut commencer à partir de n'importe quel numéro,)
Nom...Prenom.....................................
Adresse...
....
Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News
à : **A-News Diffusion, 33 Rue Ste Lucie, 31300 Toulouse**
Le numéro du dernier journal qui sera envoyé est imprimé sur l'etiquette d'envoi.

CLUBS (rubrique gratuite)

FRANCE

17 CLUB OLERON INFORMATIQUE, 13 Bd Daste 17480 Chateau d'Oleron
18 CLUB INFORMATIQUE, BP413, 18007 Bourges
26 CLUB Inf. Amiga, 4 Allée S Garaix,26200 Montelimar, tél 75-53-01-48
33 BUGSS user group Bordelaise 56-75-07-53, 56-36-14-45
37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours 47-51-12-11
38 CLUB APOGEE -- BP 6 38620 Montferrat. Tél. 76 32 38 41 S Parenton.
38 VIENNE INFORMATIQUE 38780 Pont-Eveque, tél 74-57-20-78
40 CIM 26 r Dulamon, 40000 Mont de Marsan tél 58-06-25-24
44 POWER CLUB COMMODORE, Hédi TRIKI, 2 av de la Jeunesse 44700 Orvault (Nantes) Tél 40-40-98-91
50 ATACOM Section Amiga BP15 50130 Octeville, tél 33-53-88-07
50 St Lô 16/32 micro, La Heuperie 50000 St Lô tél 33-57-59-57
57 ALICE club informatique, Maison des Jeunes, r Cléménceau, 57360 Amneville tél 87-71-08-03
57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARRE GUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 57200 Sarreguemines. Tél 87-95-25-03.
64 FRAUG BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-24-33-07.
64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET 59-52-34-03.
66 CLUB INFORMATIQUE STEPHANOIS, Salle Barnole, 66240 St Estève tél 68-92-48-18, 68-92-05-52
67 CLUB MICRO-LOISIR 67300 Schiltigheim tél 88-32-56-68
73 INTERCEPTOR 13 av J Jaurès 73000 Chambery
75 CLUB AMIGAFAN, Yan Schmitz, 42 r G. Cavaignac, 75011 Paris
75 CLUB AMIGA, Maison des Elèves de Télécom, 212 r de Tolbiac 75013 Paris
77 MICROTEL CLUB, Ecole Pasteur 64 r du Gal de Gaulle, 77000 Melun, tél 60-68-67-83
77 INFELEC Centre Socio-Culturel "Les Margotins" 93, rue du Général Leclerc 77330 Ozoir La Ferriere tél 64-40-12-73
77 CMOS BP37 77860 Quincy-Voisins
83 CLUB AMIGAZUR, Verger des Arènes, Lot 69, 83600 Frejus 94-53-66-02 et antenne Nice 93-27-92-28
92 AMIGA 1000 DEFENDERS 47 Av G Peri, 92500 Rueil-Malmaison

BELGIQUE

7500 CLUB P.A.C.T. BP94, 7500 Tournai
GCCL-MICRO, club Amiga dans la région du centre, tél 064-33.79.46 ou 064-36.77.09

QUEBEC

Club Amiga Montréal (CAM) C.P. 5195 Succ. C, Montréal H2X3N2

SUISSE

1000 Amiga Multitask Force, CP2978, Bergières, 1000 Lausanne
1000 Amiga First, Case Postale 234, CH-1000 Lausanne 22
1223 GoniSoft CP 309 1223 Bernex, serveur multilignes 022-757-6587
1870 Amiga Multitask Force,Dicasalc Alberto ,Simplon 12B, 1870 Monthey (VS)
2882 Amiga-Club Suisse Romande, CP 83, 2882 St-Ursanne
Club Informatique du Lignon Section Amiga et PC 022.797.44.64

LOGICIELS, RIGUEURS, HUMEURS...

Les réflexions d'Ed: sur l'absence de rigueur inévitable dans la conception de logiciels de bureautique pour l'Amiga (cf n°36 p. 64) a suscité un grand nombre de réactions chez nos lecteurs. Il n'est pas question ici de relancer le débat, ni même de se lamenter sans fin sur une pénurie de logiciels de productivité.



Faisons le point

Simplement, en ce début d'année 92, il n'est pas inutile de dresser un mini-bilan. 1991 a été une année importante en ce qui concerne les programmes de bureautique pour notre machine, surtout les derniers mois. En dehors de nos frontières, de nouveaux logiciels sont sortis, on pourrait citer entre autres ***Pro Write*** 3.2, ***Publishing Partner Master*** 2.2, ***Superbase*** 4, ***Maxiplan*** 3, ***Final Copy***, ***Wordworth***, ***Saxon Publisher***, ***Page Liner***, ***ProText*** 5.0, ***Pelican Press***, ***Professional Page*** 2.1, ***Pen Pal*** 1.3, ***Personal Write***... Et 92 promet d'être encore meilleure.

Au delà des qualités plus ou moins grandes, plus ou moins réelles, de ces programmes, c'est surtout désormais l'augmentation de l'offre (enfin!) qu'il faut souligner et l'intérêt -légitime- que manifestent les Amigaïstes pour les programmes de productivité. Un intérêt certes croissant, mais qui s'accompagne aussi d'une plus grande exigence: les "ersatz" de logiciels professionnels, c'est fini, c'est terminé, on n'en veut plus. L'Amiga a droit lui aussi à ses applications sérieuses, puissantes, fiables et qui se payent en même temps le luxe d'être attrayantes et ergonomiques. Non pas pour être en mesure de rivaliser avec d'autres standards de l'informatique, mais d'abord pour pouvoir répondre concrètement aux besoins des nombreux utilisateurs et des entreprises qui n'ont pas à être lésés parce que cette machine ne serait soi-disant réservée qu'aux applications graphiques.

En France aussi, la situation a sensiblement évoluée. Les récriminations, plaintes et doléances exprimés par nos lecteurs -entre autres- n'auront pas été vaines. Le parc croissant d'Amigas en France aidant, la demande commence à être prise en compte.



Les distributeurs

Les distributeurs négocient donc des droits avec les éditeurs étrangers pour importer officie llement certains logiciels, avec à la clé une traduction du manuel et même parfois du logiciel."Cela va de soi, la traduction des manuels n'est pas une faveur, mais une obligation légale" allez-vous rétorquer, mais s'il est vrai que la loi du 31 décembre 1975 rend obligatoire l'emploi de la langue française pour les notices et documents commerciaux, les importateurs n'ont pas tous respecté cette obligation. Et quand bien même les notices étaient traduites, le résultat laissait parfois franchement à désirer (rappelez-vous la traduction du manuel de Deluxe Paint II). Heureusement, certaines sociétés remplissent sérieusement leurs obligations: le meilleur exemple actuellement est **CIS** (*PageSetter II, Professional Page 2.0, Quickwrite, Pro Write 3.1* et *3.2, Superbase 4, Advantage...*). Bon d'accord, tout n'est pas encore parfait: la francisation de Maxiplan Plus a fait couler pas mal d'encre et la société The **Disc Company** a un peu trop rapidement été mise en cause pour des défauts dont elle n'était pas (entièrement) responsable (un test de Maxiplan Plus 2.7 sera publié bientôt).

D'autres sociétés ont décidé quant à elles de concevoir des logiciels (**ASCII Informatique, Clement Informatique, Esat Software**, et **E.V.S.**), surtout des programmes de budget familial. On le voit bien, des efforts sont bel et bien faits pour améliorer une situation qui était guère brillante jusqu'à présent.

Le mouvement est amorcé: les utilisateurs manifestent un intérêt pour la bureautique? Alors, on va lui proposer des logiciels. Oui, mais acheter les droits d'un programme et financer une francisation, c'est bien beau, ça fait plaisir, mais il ne faut pas que les stocks restent dans les entrepôts ou sur les rayonnages de vos revendeurs. Il faut que les ventes suivent et qu'elles prouvent qu'il existe bien un marché potentiel.



Un effort dans les deux sens

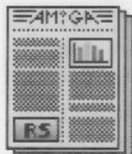
Eh oui, vous vouliez des logiciels, d'accord, mais maintenant, c'est à vous de jouer. C'est à vous de montrer que cet intérêt n'était pas fugace, voire même non-réel. En achetant le logiciel que vous attendiez, que vous espériez, que vous souhaitiez. Tout dépend maintenant de vous. Eh les productions "made in France", croyez-vous qu'elles ont rencontré le succès escompté, malgré leur prix attractif? En avez-vous au moins une dans votre logithèque?

Il n'y a pas de mystère, si les efforts actuels de certains distributeurs ne sont pas accompagnés de ventes significatives, ces efforts ne seront certainement pas poursuivis. En achetant le logiciel, vous prouvez non seulement qu'il existe un potentiel de vente pour la bureautique en général et le programme choisi en particulier, mais vous soutenez également les éditeurs et les

encouragez à améliorer leur produit.

D'accord, les logiciels dits de productivité coûtent plus chers que les jeux, mais n'oubliez pas pour autant qu'ils sont nettement moins chers que les logiciels PC ou Macintosh (comparez donc le prix de vente de *Superbase* sur PC et sur Amiga) et que plus les ventes augmenteront, plus les ventes auront de chance de baisser.

Votre contribution ne s'arrête cepen dant pas à l'achat, tant s'en faut.



Le support technique

Le renvoi de la carte de garantie est très importante: non seulement elle vous permet d'obtenir un nouvel exemplaire en cas de défaut du logiciel, mais vous assure de bénéficier d'éventuelles mises à jour du programme et surtout vous fait bénéficier du support technique.

Mais utilisez-vous bien le support technique? Ce n'est peut-être pas sûr. Ce service n'est pas uniquement présent pour résoudre les problèmes que vous rencontrez. Son rôle est également d'enregistrer vos remarques sur le produit.

Bien sûr, il ne faut pas hésiter à le contacter en cas de problèmes. Mais ne craignez pas de lui faire part de vos impressions sur le logiciel, quelques semai nes après votre achat. Et ne vous contentez pas de signaler uniquement les points faibles et les défauts du programme. Détaillez les fonctions qui vous plaisent, expliquez celles qui mériteraient d'être approfondies, signalez les carac téristiques qui font défaut au logiciel, énumérez celles que vous souhaiteriez volontiers voir développées, comparez le produit avec ses concurrents sur Amiga ou sur toute autre machine, interrogez le support technique sur les points qui vous paraissent obscurs. Bref, transmettez vos satisfactions, vos déceptions, vos interrogations, vos désirs, vos attentes... Ce "bilan" sera non seulement une aide précieuse pour les éditeurs qui sauront mieux dans quel sens orienter les nouvelles versions, mais leur permettra de mieux appréhender les utilisateurs de leur produit.

Conclusion

N'hésitez pas non plus à nous envoyer également par écrit ces diverses impressions. Cela nous intéresse. A plus d'un titre. Bien-sûr, nous tentons de tester pour vous le maximum de nouveautés et ne manquons pas de vous communiquer dans nos essais nos sentiments. Mais vos avis approfondissent encore plus nos conclusions, les confirment ou les infirment.

L'utilisation de vos logiciels vous permet peut-être de déceler des points forts, des problèmes ou des inconvénients que nous n'avions pas remarqués.

Votre opinion peut inciter d'autres lecteurs, sur la base de nombreux témoignages, à acquérir un produit ou à s'en détourner. Un moyen supplémentaire pour différencier les applications sérieuses des fantaisistes. Et pour résoudre les éventuels problèmes que vous pouvez rencontrer ou résoudre ceux d'autres lecteurs.

Enfin, quand vous êtes satisfait d'un produit, n'hésitez pas à en parler à votre entourage (*à votre entourage concerné bien-sûr, pas à votre de chauffeur de bus, sauf s'il possède un Amiga!*). Le système "bouche-à-oreille" est toujours aussi efficace. Ne craignez pas de faire la promotion autour de vous des bons produits et de l'Amiga. Vous rendrez peut-être un bon service à une personne qui prospecte pour l'achat d'un ordinateur.

Si chaque Amigaïste arrivait à provoquer (à parrainer) une vente, le parc d'Amiga en France serait doublé et constituerait un terrain solide qui intéresserait sans l'ombre d'un doute les éditeurs.

Alors, remplissez la part de votre contrat, vous avez tout à y gagner. Grâce à vous, les choses bougent!

Dominique Bonin

Lettre de Wolfisheim

Bonjour,

Je profite de votre sondage pour vous écrire et vous donner mon avis sur AmigaNews ainsi que sur l'Amiga en général. Je suis lecteur depuis le premier numéro et j'ai donc vu évoluer la revue (en bien il faut le reconnaître).

J'ai d'abord acheté un Amiga 1000 en janvier 86 (15000,00F à l'époque), machine d'une fiabilité à toute épreuve, il fonctionne toujours parfaitement six ans après, avec uniquement le remplacement du drive interne (jeu dans la mécanique et têtes désalignées).

En septembre 90 j'ai fait l'acquisition d'un Amiga 2000C (un méga de chip) pour ses possibilités d'extension supérieures à celles du 1000. Je l'ai depuis complété par quelques périphériques, soit dans l'ordre d'achat: un second drive interne, une carte GVP HCII 42 Mo, une carte d'extension mémoire de 8 mégas équipés de 2 Mo (8 up dip), un lecteur externe Zydec, une souris optique Golden image, une imprimante HP Laserjet d'occasion.

Je passe beaucoup de temps sur mon Amiga. Je trouve que, malgré quelques petits défauts (DOS instable, nombreux plantages pour des raisons pas toujours très logiques), c'est une machine très attachante, un peu magique.

De par mon boulot, j'ai l'occasion d'utiliser quelques fois de gros PC et, malgré la qualité et le côté "fini" de certains logiciels, il n'y a pas ce côté magique et attachant de l'Amiga, de plus le prix des logiciels est plus proche de l'escroquerie que du commerce.

Je voudrais préciser certains points du questionnaire:

Question nø 5: Je pense que, acheter une machine en grande surface est la meilleure solution pour leurs prix attractifs, le service après-vente n'a aucune incidence, il est aussi nul et inexistant côté grandes surfaces que petits revendeurs, car dans les deux cas, ceux-ci renvoient le matériel à des ateliers Commodore et il y a souvent plusieurs mois d'attente avant le retour de la machine. Si on a pris soin de relever le numéro de série du matériel, l'on s'aperçoit bien souvent, que ce n'est même pas la machine que l'on a donnée. De plus, le prix est souvent aberrant. Dans le cas me concernant, celà m'est arrivé trois fois avec un C64. Heureusement qu'étant frontalier, il m'est possible d'aller en Allemagne car dans ce pays, on sait encore penser au service client avant de penser au montant du tiroir caisse le soir (l'informatique n'est hélas pas le seul domaine où l'on rencontre ce problème).

Question nø 18: AmigaNews est une bonne revue, elle évolue dans le bon sens, mais il y aurait quand même quelques points à améliorer: trop peu de pages pour le prix (par rapport aux revues allemandes dédiées à l'Amiga -75 pages contre 150-, je comprends que le tirage ne soit pas au même niveau, mais la différence est énorme). Trop de pages consacrées au graphisme, ce qui tend à enfermer l'Amiga dans un cercle trop restreint d'utilisateurs. Les revues allemandes sont beaucoup mieux équilibrées dans ce domaine, ce qui explique en partie la vente d'environ un million d'Amiga en Allemagne (le niveau de vie est une autre raison, on gagne mieux sa vie en Allemagne qu'en France).

Pour tempérer un peu cette critique, je dirai quand même que votre revue est plus équilibrée qu'un autre où le pourcentage d'articles concernant le graphisme frôle carrément l'indigestion.

Je suis conscient que l'Amiga s'est fait un nom pour ses capacités graphiques, mais à l'heure actuelle, il est dépassé par les PC haut-de-gamme et les Mac couleurs, de plus une configuration capable de faire du graphisme dans des conditions acceptables sur un Amiga nécessite des périphériques le mettant presque au prix de ses concurrents.

Il faudrait donc plus d'articles concernant la bureautique et surtout des essais approfondis d'utilitaires DP ou commerciaux sur plusieurs pages, en donnant des exemples concrets d'applications.

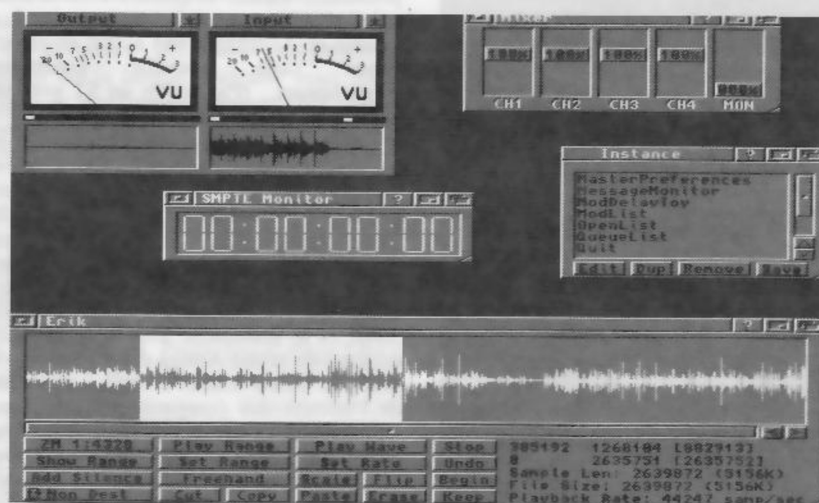
Je voudrais aussi donner mon avis sur certains logiciels du commerce que j'ai testés ces derniers temps. Je commencerai par un logiciel éducatif "*Mickey et le zoo en folie*" édité par Nathan, acheté par mon beau-frère pour la somme de 225 Francs. Je suis encore sous le choc du test de ce que j'appellerai une escroquerie (et pourtant l'argent n'est pas sorti de ma poche). Le logiciel a intéressé ses enfants environ cinq minutes. Je vous conseille de tester ce logiciel c'est très instructif sur les causes du piratage, lorsque l'on a acheté un tel logiciel pour 225 F (il ne vaut pas les 15 F d'une disquette domaine public), on ne prend plus le risque de se faire avoir à nouveau.

Autre critique, je possède l'original de *Railroad Tycoon*, jeu carrément génial dans son idée. Quant à la conception celà laisse à désirer, je ne parlerai pas des graphismes, simple transcription du jeu PC, en moins bien, VGA oblige, mais dans son fonctionnement le jeu est complètement buggé, nombreux gourous au chargement de parties suvegardées (aussi bien en chargeant le jeu des disquettes que du disque dur). De plus certains scénarios sont injouables, exemple: dans le scénario de l'Angleterre la première locomotive est facturée vingt millions de livres alors que l'on ne possède que 50.000 FF. Le scénario ouest des Etats-Unis, le jeu devient de plus en plus lent après 1920 jusqu'au blocage complet et pourtant, l'ordinateur fonctionne toujours parfaitement si à ce moment on lance un autre programme en multitache. Celà est navrant pour un éditeur comme Microprose. Si cet éditeur a une adresse en France, celà m'intéresserait d'avoir son avis.

Trois de mes amis ont les mêmes problèmes, ce ne sont donc pas mes disquettes personnelles qui sont en cause.

Sincères salutations et longue vie à la revue...

Gilbert Kuntz, Wolfisheim (67).



Voici le très propre logiciel de travail des cartes sonores ***Studio 16*** *12 et 16-bits de Sunrize Industr ies. La carte 12-bits est disponible au prix de $500 dollars, et le modèle 16-bits avec Digital Signal Processor (DSP) est imminent pour environ $2000. Cette carte digitalise en temps réel et enregistre 5Mo par minute sur disque dur en qualité laser.*

AMIGA?

*Quels arguments peut-on trouver aujourd'hui pour acquérir un Amiga face à la menace d'autres standards? Plusieurs spécialistes de la Micro (plus des spécialistes de jeux qu'autre chose..) affirment que les ordinateurs sont en danger face à l'arrivée de nouvelles techniques et en outre ces fameux CD-ROM (le **CDTV** de Commodore). Pourtant il est évident qu'une belle console de jeux ne remplacera jamais un compilateur Fortran ou un tableur. Je pense en outre que l'Amiga est bien placé pour garder sa place de "micro qui monte" car celui qui déclare aujourd'hui que l'Amiga est une machine de jeux est en dehors de l'actualité.*

Il est vrai que nous sommes encore loin de déclarer d'un micro "Il n'est pas compatible Amiga". Cette note d'humour ne doit pas faire oublier la place de plus en plus grande que prend l'Amiga dans des domaines variés et qui semblaient être réservés à d'autres catégories de machines (infographie, 3D).Quand on possède un Amiga on se demande encore pourquoi on parle "de fonction history" du DOS 5 des compatibles IBM alors que l'Amiga utilise le shell depuis belle-lurette. On se demande pourquoi ces mêmes compatibles tentent avec le renfort de mégaoctets d'essayer d'appro cher le multitâche alors que l'Amiga l'a toujours intégré en utilisant ses 512k de base...mais, c'est vrai, aussi ses 192k de rom. (et 512k pour l'A3000)

Une informatique de qualite

Mais évidemment en parlant d' "*informatique sérieuse*", il vaut mieux mettre en avant le nombre et la qualité des logiciels disponibles plutôt que d'étaler les possibilités de la machine. Un ordinateur n'est rien sans logiciel et cela nous le comprenons tous. L'Amiga émule de nombreux ordinateurs et ceci peut être avantageux pour se voir ouvrir les portes d'autres catégories de logiciels.

Grâce à ***A-Max*** l'Amiga **émule le monde de la petite pomme**. Le Mac est un ordinateur merveilleux mais il faut bien le dire "plus fermé" que l'Amiga. (Et un Mac bas de gamme est toujours plus cher qu'un Amiga)

Avec "***Médusa***" où "***Chameleon***" c'est **le monde du ST** qui est exploré. Mais à ce stade l'intérêt est moins évident! Quoiqu'il soit toujours intéressant de savoir que cette possibilité existe. D'ailleurs cela marche tellement bien que la societé Atari a entamé en Allemagne une action en justice contre cette nouvelle génération d'émulateurs... (Par contre un ST avec un émulateur Amiga?!)

Enfin il existe depuis pas mal de temps **les cartes d'émulations PC XT où AT** et assez récemment on a vu l'apparition d'**Atonce** : un émulateur AT 286 (1120 Dhrystonnes/s, 2500 cractères/s) pour A500/A2000. Atonce permet même des manipulations que ne peuvent pas se permettre des AT "normaux": un DOSbase de 704K et le multitâche avec l'Amiga. Les éditeurs de textes Amiga étant plus conviviaux et moins lourds d'emploi que ceux de l'univers des compatibles IBM, il est très agréable de profiter du multitâche pour éditer une source COBOL sur Amiga, tout en lançant le compilateur en utilisant l'écran d'Atonce... Atonce ne prenant qu'au plus 25% du temps machine global Amiga, on peut parler de vrai multitâche. (Atonce est un "Process" qui est lancé grâce à la fonction CreateProc de la library Dos et par conséquent n'est pas à proprement parler une tâche même si on lui a attribué une priorité.) Le plus étonnant reste le prix : moins de 2500FF!

Côté hardware, il ne faut pas oublier qu'une station **Unix** (26000F) Amiga équipée de 5 méga de ram et disque dur 100 Méga est maintenant devenue une réalité. Où est la frontière entre un "mini" et un Amiga qui peut se doter d'une 68030 à 50Mhz et d'un coprocesseur à 60 Mhz travaillant comme serveur? D'accord un "mini" est plus rapide (quelques dizaines de milliers de Dhrystones/s sont monnaie courante) mais cet Amiga permet de dépasser quand même les 10 000 Dhrystones/s! Et en ajoutant une carte 68040...

Les logiciels

Du côté logiciel, si donc vous ne pouvez pas encore trouver chaussure à votre pied en pouvant profiter de quatre machines en UNE (sans oublier le système d'UNIX) c'est que vraiment, vous devez être bien difficile!

Pour l'Amiga la partie logicielle la plus intéressante reste évidement les possibilités offertes par sa propre bibliothèque d'applications. On ne parle sans doute pas assez de Volumm-4D, par exemple, qui manipule les images 16 millions de couleurs tous formats et les possibilités de "mapping animé" sur les formes 3D. Et pourtant c'est un produit Français..

La video et le son

Il faut bien dire qu'en ce qui concerne **la vidéo** l'Amiga dans sa catégorie de prix est en très bonne position. Vous voulez utiliser des logiciels de titrages? Parfait. Citons ***VidéoGénéric Master, VidéoTitler, ProVidéo+, TvText*** et ***TvShow, ProTitler...*** Le "**son**" ne se porte pas mal non plus avec des logiciels tels que ***Trackball, Music Master...***

La gestion

Même le point faible de la machine qui reste **la gestion** est peu à peu comblé : je pense à "***CompteChèque***", "***Familiompt***", deux softs Français... (Pour la comptabilité Belge un soft existe aussi : "***Amac***" prix: +- 4500FF)

De tout pour tous!

Certains pourront toujours répliquer que tous ces logiciels ne sont pas pour rien... Là encore l'Amiga a une très bonne longueur d'avance dans la distribution et le choix de **domaine public** qui peut dépanner celui qui n'a pas les moyens. Le domaine public sur Amiga a même atteint des proportions industrielles pour des logiciels bon marché (c'est le moins que l'on puisse dire) et de qualité croissante. Si vous cherchez un interpréteur Postscript prenons l'AmigaLibDisk n°446 de la collection de **Mr. Fred Fish**... Vous désirez un logiciel de titrage? TurboTitle AmigalibDisk n°424 répondra à vos exigences... Vous souhaitez approfondir vos connaissances en C? vous devez alors acquérir le Cmanual des AmigaLibDisk n° 456 et 457. Il y a de tout et c'est à la portée de "monsieur tout le monde".

Xavier Leclerc

Une carte RAM pour l'A2630

Une carte mémoire 32-bits qui s'adapte sur la carte accélératrice A2630 de Commodore est annoncée par la société américaine DKB Software. La carte comportera 8 connecteurs SIMM pour permettre l'extension de la mémoire à 64 ou 96 Mo!

La zone Zorro config est laissée libre pour permettre l'utilisation avec la carte AT. Le prix n'a pas encore été annoncé, et DKB ne prévoit pas la commercialisation du produit avant février.

D'autres produits de DKB sont déjà distribués en France par InterComputing:

MegAChip 2000/500, permet l'installation d'un 2Mo Fat Agnus dans un Amiga 2000 ou 500 et de travailler avec 2Mo de CHIP RAM, comme sur un Amiga 3000 ou un A500 Plus. Prix: avec 1Mo de RAM et l'Agnus 2Mo, 2490F; sans Agnus, 1990F.

MultiStart II pour A500 et A2000 permet l'installation de jusqu'à trois différents Kickstart ROMs, avec la possibilité de commuter entre eux avec le clavier.